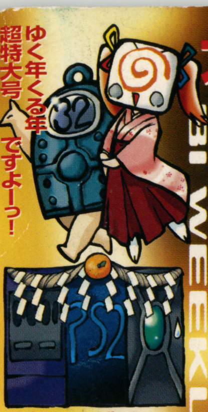
大晦日とお正月が一気にやってきた! 超大賑わいの年末年始特大号!!



ドリマガは全ハード対応!

31 WEEKLY

ドリマガ

2002年1月25日発行(第2・第4金曜日発行)第19巻1号通巻349号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

巻頭特別企画

ゆく年くる年 ゲームクリエイター編 & 2002年ゲームメーカー年賀状

ドリマガ取材班、ついに京都任天堂に行く! ゲームの新世紀を語る2002年特別対談

任天堂 宮本茂 × カプコン 三上真司

2002/Vol.1
1/11・25
特別定価 590円

年末年始の話題作が大集合!

DC 待望の続報!

サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~
スペースチャンネル5 Part2
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!
みずいろ

PS2

バーチャファイター4
幻想水滸伝III
ファイナルファンタジーXI
グランディア エクストリーム
ゼノサーガ エピソードI 力への意志
グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO
デュアルハーツ
遙かなる時空の中で/WRC

ドリマガ徹底攻略

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX
ときめきメモリアル3 ~約束のあの場所で~
Rez

Xbox

デッド オア アライブ 3
ジェット セット ラジオ フューチャー
マキシマム チェイス/ダブル・スティール
トランスワールド・サーフ
J-PHOENIX+
UFC2 TAP OUT
エアフォースデルタII

ドリマガPC情報局

うたわれるもの
桜の木下で
萌キュン! ゆにっ娘まーじゃん
CLANNAD
シュヴァルツシルトF
ディプスファンタジア

アーケード情報も大充実!

SCOOP!! ギルティ ギア イグゼクス
電脳戦機バーチャロン フォース

特別インタビュー

カプコンが見せる新たな映像表現 "アーティストゥーン"とは

好調! ゲームキューブマガジン

「どうぶつの森+」にのんびり暮らす!?

読みごたえ最強!! 年末年始超大ボリューム 232ページ

ネット最速・最強のニュース! GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/

ドリマガ 全ハード読者レース
ソフト購入に超お役立ち! 全ハードタイトル読者ランキング

もっと! なぜなに探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
2001年と2002年 ~ドリマガの当事者が語る今年と来年~

SOFT BANK Publishing

おまちかね！ 1000回遊べるRPG
不思議のダンジョンが
ドリームキャストに登場！

ネットワークによる新たな楽しみが満載！

① お助けシステム「風来救助隊」搭載！
② 「全国風来人番付」で腕前をチェック！
③ レアな武器やアイテムをゲット！

ハイスコアキャンペーン開催！ 商品同梱のハガキに必要事項を明記して応募してください。応募された方の中から上位1000名様に「真の風来人の証」をプレゼント。（貴方の名前と順位を刻印）

SEGA®

株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
受付時間：月～金 10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
ナビダイヤル 0570-057-060 ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
セガ公式サイト http://sega.jp
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。※画面は開発中のものです。※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

Dreamcast DIRECT ドリームキャストダイレクト
ゲーム買うならドリームキャストダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp/

Dreamcast
不思議のダンジョン
風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参!
2002年2月7日 発売予定
6,800円(税別)
©チュンソフト／すぎやまこういち ©SEGA, 2001

contents BI WEEKLY ドリマガ

2002年1月11･25日号 Vol.1
2002 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。

特別企画

P34 巻頭企画 **ゆく年くる年 2002年**
全ハード&クリエイター&ゲームメーカー年賀状

P35 ゲームの新世紀を語る2002年特別対談 任天堂 **宮本茂**×カプコン **三上真司**

P142 Xbox Count Down 4/7 マキシマム チェイス Xbox

GAMECUBE ゲームキューブマガジン MAGAZINE
P109 のんびり、ゆっくり暮らすようにゲームを楽しむ **どうぶつの森+**
P120 カードでゲームが遊べる任天堂第3のメディア 「カードeリーダー」のイイハナシ

P139 スペシャルインタビュー
カプコンが見せる新たな映像現象"アーティストゥーン"とは
ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風(かぜ) PS2　アウトモデリスタ PS2

特報

P62 **サクラ大戦4**～恋せよ乙女～ DC

P66 スペースチャンネル5 Part2 DC PS2
P68 バーチャファイター4 PS2
P72 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! DC
P74 みずいろ DC
P78 グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO PS2
P82 幻想水滸伝III PS2
P86 ファイナルファンタジーXI PS2
P89 ファイナルファンタジーXインターナショナル PS2
P90 グランディアX(エクストリーム) PS2
P92 グランディアII PS2
P94 ゼノサーガ エピソードI 力への意思 PS2
P96 遙かなる時空の中で 2 PS2
P98 デュアルハーツ PS2
P144 デッド オア アライブ 3 Xbox
P148 ジェット セット ラジオ フューチャー Xbox
P151 Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT Xbox
P152 DOUBLE-S.T.E.A.L(ダブル・スティール) Xbox
P154 トランスワールド・サーフ Xbox
P156 機甲兵団J-PHOENIX+ Xbox
P158 エアフォースデルタII Xbox
P160 RUNE GC
P162 魔界塔士 サ・ガ WSC
P163 虹色ドッジボール～乙女たちの青春 PS
P164 LE MANS 24 HOURS PS2
P164 SHINING SOUL(シャイニング・ソウル) GBA
P165 ハイパースポーツ2002 WINTER PS2 GC Xbox GBA
P166 チョコレート♪キッス PS
P134 サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう! PS2
P136 WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～ PS2
P138 RC～ライディングスピリッツ～ PS2
P167 ザ・キング・オブ・ファイターズEX ～ネオ ブラッド～ GBA

新着

P168 機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達 GBA
P169 ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営!～ GBA
P169 フォーメーションサッカー2002～めざせ! ワールドカップ～ GBA
P170 幽霊屋敷の二十四時間 GBA
P170 カエルBバック GBA

© 2002 Softbank Publishing Inc. ALL rights reserved. No material inthis publication may be reproduced,in whole oe in part,in any fromwithout permission, Printed in Japan

攻略

P172 ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～ PS2
P176 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX PS2
P180 Rez PS2 DC

ドリマガPC情報局

P188 うたわれるもの
P190 桜の木下で
P192 萌えキュン！ゆにっ娘ま～じゃん
P194 CLANNAD
P195 シュヴァルツシルトF
P196 Depth Fantasia
P198 PCお客様相談センター

ドリマガ アーケード最前線

P10 ギルティ ギア イグゼクス
P218 電脳戦機バーチャロン フォース

連載

P32 ドリマガ もっと! なぜなに!? 探検隊 第96探査
2001年と2002年～ドリマガの当事者が語る今年と来年～

P5 **ドリマガ注目のトピックス**
今年の総決算／開発状況80%／2つの一年戦争／冬休みはサクラ三昧
リアルアーケード／ゴールデンメンバー再び／懐かしい!／異業種とのコラボレート

ドリームキャスト情報はDCNo.1 情報誌におまかせ!

Dreamcast Magazine mini
ドリームキャストマガジン

P203 MISSING PARTS the TANTEI stories
P206 ウィークネスヒーロー トラウマンDC
P208 カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～
P210 ボンバーヘッヘ

新着情報

P202 どきどきアイドルスターシーカーRemix

ドリマガ流大攻略

P212 プリズム・ハート

ニュース・データ

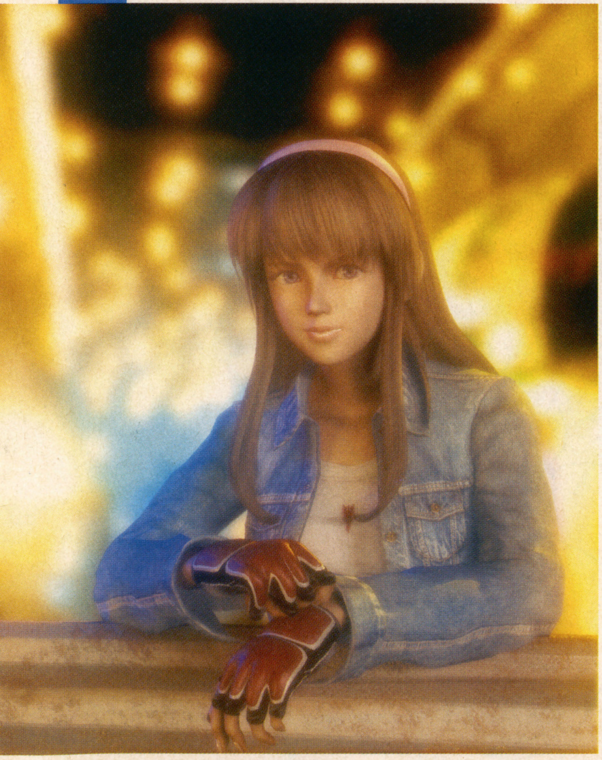
P5 ドリマガ注目のトピックス
P12 史上最速！ドリマガニュース
P17 BI-Weekly ドリマガ全ハード対応 データステーション
P20 全ハードソフト発売予定表
P24 ドリマガ全ハード読者レース
P30 ALL GAME ソフトレビュー
P126 （アニメ情報ページ）アニモニ。
P186 ドリマガ海外事情通・UKウォッチ Vol.2
P201 ドリマガ裏技広場
P224 プライズ☆パラダイス
P231 赤坂にきたままのドリママ占い
P232 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

ファンページ

P101 読者投稿コーナー「ドリマガ人」
P107 （月刊ドリマガの輪）セゲいち！マンガ道場「福珍ズ アワー」
P184 ドリマ画人カラー別館 ドリマガ展覧会
P216 （月イチ連載）オープンダイスファンクラブ

コミック・コラム

P100 （コミック）神村幸子の「ゲーム虎の穴」 作／神村幸子
P102 （コラム）ゲーマーズ、男気道／吉田豪、いましろたかし
P104 （コラム）プライヴェクス・アクトレス／nanoRayspex（黒柳陽子）
P108 （コラム）今日の風…明日の風…／櫻井智
P125 （コラム）黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
P128 （コミック）サムシング吉松劇場 作／サムシング吉松
P129 （コミック）コミック・ワンダーランド
／もきゅもきゅ暗闇天国記（仮） 作／巻田佳春
P130 （インタビュー）ラジカル コミュニケーション／
P133 （コミック）竹本泉の色々ですくすくす 作／竹本泉
P182 （コミック）ドリまんが「バイオハザード」編 作／中村る～しあ
P226 （コミック）ドリマガ ドリちゃんのゲームレビュウ 作／たつねこ
P228 （コミック）ぐるぐるクリーチャー 作／ウエクサユミコ
P230 （連載）『寺柳』第八回 寺田克也×黒柳陽子



表紙イラスト：「デッド オア アライブ 3」
© TECMO,LTD.Team NINJA 2001
デザイン：村田雅英（Stone Age）

Game Index

<Dreamcast>
ウィークネスヒーロー トラウマンDC P206
カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～ P208
サクラ大戦4～恋せよ乙女～ P62
スペースチャンネル5 Part2 P66
どきどきアイドルスターシーカーRemix P202
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参！ P72
プリズム・ハート P212
ボンバーヘッヘ P210
みずいろ P74
MISSING PARTS the TANTEI stories P203
Rez P180

<PlayStation2>
アウトモデリスタ P141
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX P176
グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO P78
グランディアⅡ P92
グランディアX（エクストリーム） P90
幻想水滸伝Ⅲ P82
サカつく2002
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ P134
ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風（かぜ） P140
スペースチャンネル5 Part2 P66
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意思 P94
チョコレート♪キッス（PS） P166
デュアルハーツ P98
ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～ P172
虹色ドッジボール～乙女たちの青春（PS） P163
バーチャファイター4 P68
ハイパースポーツ2002 WINTER P165
遙かなる時空の中で 2 P96
ファイナルファンタジーXI P86
ファイナルファンタジーX インターナショナル P89
RC～ライディングスピリッツ～ P138
LE MANS 24 HOURS P164
Rez P180
WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～ P136

<Xbox>
Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT P151
エアフォースデルタⅡ P158
機甲兵団J-PHOENIX+ P156
ジェットセットラジオ フューチャー P148
DOUBLE-S.T.E.A.L（ダブル・スティール） P152
デッド オア アライブ 3 P144
トランスワールド・サーフ P154
ハイパースポーツ2002 WINTER P165
マキシマム チェイス P142

<GAME CUBE>
どうぶつの森+ P110
ハイパースポーツ2002 WINTER P165
RUNE P160

<ゲームボーイアドバンス>
SHINING SOUL（シャイニング・ソウル） P164
フォーメーションサッカー2002
～めざせ！ ワールドカップ～ P169
幽霊屋敷の二十四時間 P170
カエルBバック P170
機動天使エンジェリックレイヤー
みさきと夢の天使達 P168
ザ・キング・オブ・ファイターズEX～ネオ ブラッド～ P167
ハイパースポーツ2002 WINTER P165
ファイナルファイヤープロレスリング
～夢の団体運営！～ P169

<ワンダースワンカラー>
魔界塔士 サ・ガ P162

<PC>
うたわれるもの P188
CLANNAD P194
桜の木下で P190
シュヴァルツシルトF P195
Depth Fantasia P196
萌えキュン！ゆにっ娘ま～じゃん P192

<アーケード>
ギルティギア エグゼクス P10
電脳戦機バーチャロン フォース P218

PlayStation
Dreamcast
管理人さん、私たちをお世話してください♡
Milky Season
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
2002年 2月発売予定 予価6,800円(税抜) /恋愛ADV
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp (i-mode、J-SKY対応)
©KID ©射尾卓弥／メディアワークス "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ドリマガ TOPICS 注目のトピックス

毎回ドリマガ取材班が、旬な話題に突撃取材をかけてお届けする『ドリマガトピックス』。今回は、年末のハード戦争、第1ラウンドの結果と、話題のガンダムネットゲームの紹介、またデキがいいと評判のバーチャファイター4スティックもそのデキを確認。意外な話題も満載でお届け！

ドリマガTOPICS トピックス 1 トピックスキーワード 今年の総決算

2001年の年末を制したのは結局PS2だった

今や米映画市場の77億5000万ドルを超え、82億ドルの市場となり、「ハリウッドより大きい市場」と言われている北米のゲーム市場（※今年はさらに114億＜約1兆5000億円＞市場に成長する見込みだという）。Xbox、ゲームキューブと新ハードの登場が火を付けた北米市場。だが、国内、海外ともにこの時期最大の勝者はPS2であったようだ。

この年末商戦、最もよく売れたゲーム機は、大方の予想通り（？）、PS2だった——という速報が上がってきた（※調査会社NPD Intelectのデータより）。それによると、今年10月から12月8日までに米国で売れたPS2の台数は140万台。一方のXboxは11月の発売から12月8日までに93万4000台、また任天堂ゲームキューブは、61万5000台となったという。Xboxは年末までに150万台に届く勢いとのことだが、PS2陣営は、これを受けて余裕の勝利宣言。これは国内でも同様で、値下げ以来PS2本体は昨年同期比のほぼ2倍、週に10万台以上が売れているという。

一方、下は北米でのソフトランキング。三強の乱立感はあるが、ハードもソフトもやはりPS2の強さが見て取れる。

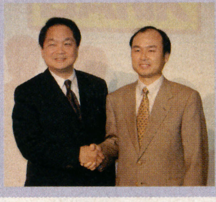
11月の米国ソフトウェア売上ランキング ※米Game Spot調べ

1位	PS2	メタルギアソリッド2	11位	PS	トニーホークプロスケーター3
2位	PS2	Grand Theft Auto Ⅲ	12位	GBA	ハリーポッターと賢者の石
3位	GC	ルイージマンション	13位	Xbox	プロジェクトゴッサム
4位	Xbox	HALO	14位	Xbox	デッドオアアライブ3
5位	PS2	トニーホークプロスケーター3	15位	PS2	NBA Live 2002
6位	PS	ハリーポッターと賢者の石	16位	GBC	ポケモンクリスタル
7位	GC	スターウォーズローグリーダー	17位	PS	トニーホークプロスケーター2
8位	GBA	ハリーポッターと賢者の石	18位	Xbox	NFLフィーバー2002
9位	PS2	マッデンNFL2002	19位	GBC	モンスターズインク
10位	PS2	WWF SmackDown! Just Bring It	20位	PS2	James Bond in Agent Under Fire

ハードメーカーの動向を総まとめ
各陣営が見せる躍進への次なる手とは？

PS2 ブロードバンドサービスいよいよ本格始動！

スクウェアの「PlayOnline」以外のネット展開を発表していなかったSCEがついに本格的に動き出した。12月11日 にはNTT-BB、So-netと提携、同月20日にはYahoo! JAPAN、およびソフトバンクグループと提携を発表、続く21日には株式会社有線ブロードネットサービスおよび株式会社AIIと次々とネット戦略を公表。本体売りだけでなく、次への一歩を見せつけた。



ブロードバンドアダプタに関してはレンタル、および販売という形で広い層に提供をしていく。サービス開始は春。課金面は検討中だ。

GC GBAとあわせて国内シェアの巻き返しなるか！

国内では静かなる幕開けを迎えたGCだが、11月に発売された「スマブラ」を皮切りに、「ピクミン」「どうぶつの森+」とヒット作を連発。12月中は国内向けに60万台の出荷を予定している中、半数の30万台を人気の黒にしたという（11月出荷分では黒とオレンジの出荷はそれぞれ7万台）。11月までの国内総出荷台数は80万で、12月分と合わせ、出荷は計140万台となる。

12月18日には、任天堂はGBAをデジタル放送用のコントローラとして利用する技術を発表。データ放送を使った新たなコンテンツ開発向けとしての戦略を見せたが……。

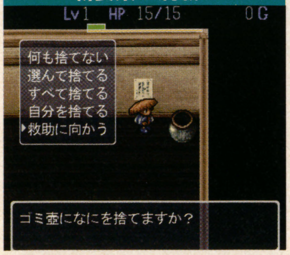
Xbox Xboxいよいよ発売間近！

北米での発売前日まで、Xboxの販売台数に関しては不透明な解答しか得られなかったMS社だが、発売から約4週経った時点で93万4000台をセールス。当初予定していた「年内150万台売上目標」に向かって堅調に推移している模様だ。また、一時まことしやかにささやかれた国内での延期騒動だが、誤報と判明。日本では予定どおり2月22日に発売される予定だ。

気になる国内版Xboxの値段と同時発売タイトルは、1月11日に開催される「Xbox Conference 2002 Winter」で明らかに！ P.38からの大浦氏インタビューもチェック。

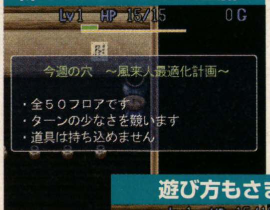
ドリマガTOPICS トピックス 2 トピックスキーワード もう一つのシレン現わる！

新要素が満載!!



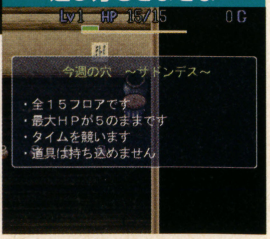
今回のシレンはインターネット上で風来人番付（ランキング）を競い合ったり、「風来のシレンGB2」で好評だった「お助けシステム」機能が追加されている。ほかにも新ダンジョンや新アイテムも追加され、至れり尽くせりの内容なのだ。

新たなダンジョンが追加！



「今週の穴」とは、名前のとおり、週替わりで内容が変化するという面白い仕掛け。インターネット番付にも対応予定。

遊び方もさまざま



階数や出現モンスターだけでなく、競うスコアの方法なども変化。多種多様な遊び方を提供してくれるそうだ。

Win版「風来のシレン」にネット対応版がお目見え！
開発好調の本作は春に登場予定！ これは注目!!

シレンシリーズ最高峰との呼び声も!?

DC版「風来のシレン外伝」の発売日が待ち望まれる中、1999年に発売され好評を博した「風来のシレン for Windows」に、インターネット対応版が登場するという情報が舞い込んできた。発売は春とのことでまだ先だが、ネットならではの要素が期待される本作。その詳細をたしかめるべくチュンソフトに話をうかがってみた。

「シレンシリーズの中ではトップクラスのやり応えです」と自信のほどを語るのはチュンソフトの広報責任者中西氏。急きょHP上にその断片を見せた始めた本作は、まだあまり情報は出ていないが、「開発状況は80％」と順調に開発が進んでいるとのこと。発売予定は2002年の春。ファンは要注目だ。

気になるDC版との連動は？

「残念ながらDC版との関連性はありませんが、本作ならではの要素がつまってますのでご期待ください！」と中西氏。ボリュームはかなりのものになっているとか。

©チュンソフト／すぎやまこういち 【風来のシレン for Windows】※画面は開発中のものです

ドリマガ TOPICS トピックス 3

トピックスキーワード

2つの一1年戦争

GNO GUNDAM Network Operation

■ガンダムネットワークオペレーション
■Windows98/ME/2000/XP対応予定
■多人数戦略型シミュレーション ■2002年春発売予定 ■価格未定

ついにガンダムのネットシミュレーションゲームがこの春登場。仲間とコミュニケーションをとり、作戦を遂行せよ。

GNO GUNDAM Network Operation のここに注目！

①3カ月が1サイクル

3カ月で「一年戦争」のシナリオが終わる仕組みとなっている本作。一度終わるとレベルは元に戻るが、階級は継承する予定だ。

②歴史が変化

戦況を左右するような大きな物事は、プレイヤーの参加投票によって決定される。もちろん、投票の結果によっては一年戦争の歴史が変わる。

③低スペックでも遊べる仕様

「多くの方に遊んでもらいたい」という構想のもとに制作されている本作は、低スペックなマシンでも動くような設計である。

ガンダム好きは要注目!!

多人数型ネットシミュレーションゲーム、今春始動!

君も一年戦争に参加できる

この春、バンダイからネットワークシミュレーションゲーム「ガンダム ネットワークオペレーション」（以下GNO）が発売される。「機動戦士ガンダム」の一年戦争が舞台となったPC用ネットワークゲームということで非常に注目が集まるであろう本作。多人数戦略型シミュレーションという新ジャンルのゲームの魅力に迫ってみる。

「ガンダム好きが集まるコミュニティスペースを作って、そこでみんなでシミュレーションゲームをやりたいんです」と語るのは「GNO」を手がける（株）ESPのプロデューサー須江剛氏。「GNO」は一度に3000人ものプレイヤーが参加する多人数参加型戦略シミュレーションという、かなり大規模かつ画期的な企画なのだ。「やっぱりみんなと協力してゲームをプレイしたいですし、自分の作った部隊とか自慢できたら楽しいですからね。そういったことができたらなあと思い、制作にとりかかりました」と本作の開発経緯を語る須江氏。果たしてその気になる「GNO」のゲーム内容はと言うと、「機動戦士

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

（株）ESP プロデューサ
須江 剛

「1日10分でも遊べるネットワークゲームです」と語る須江氏。「ガンダム好きは見逃せない」とも。

ドリマガ TOPICS トピックス 4

トピックスキーワード

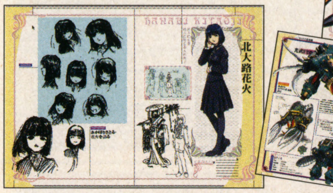
冬休みはサクラ三昧

市川春猿が新春歌謡ショウに急きょ出演決定!!

神崎すみれ引退で沸く「サクラ大戦」ワールドに、またも大ニュース。神崎財閥令嬢の引退公演に、スーパー歌舞伎でおなじみ市川猿之介一門から、日本屈指の女形・市川春猿が急きょ駆けつけ、出演するという。また大帝国劇場を取り巻く人々からも引退に寄せたコメントが。なお映画舞台挨拶とディナーショウはニュースのトップで！

サクラ大戦3 原画＆設定資料集 絶賛発売中!!

藤島康介氏の原画や着彩画、松原秀典氏の設定画にドリマガ表紙、今まで明かされなかった登場人物たちの裏設定など「サクラ大戦3」の魅力満載の原画＆設定資料集が好評発売中。今すぐ書店へ急げ!!



表紙は松原秀典氏描き下ろし。同イラストのA3巨大ポスター封入!! 巴里花組やメル＆シーの生い立ち、敵役そしてメカ設定まで紹介!!

●ソフトバンク パブリッシング刊
●発売中 ●2、300円（税抜）
●B4判160ページ・オールカラー
●ISBN4-7973-1583-0

歌謡ショウメンバーから引退するすみれへ……キャストからのメッセージが届いた!!

ベロムーチョ武田役
武田 滋裕

富沢さんとは、実は意外と縁深かった武田氏。ダンディ団も男泣き!?

清流院琴音役
矢尾 一樹

あかぼり流（!?）の直筆原稿をくれた矢尾さん。見せられなくて残念!!

丘菊之丞役
松野 太紀

短くまとまったコメントに気持ちの深さが感じられる菊こと松野氏。

親方役
中島 聡彦

親方こと中島氏はずっしりと重いコメントでラストを締めてくれた。

「春恋紫花夢惜別（はるこいしすみれゆめのわかれ）」と題されたこの公演は引退するすみれさんと会える最後の機会。その引退に際し、共演者の方からコメントが寄せられた。「『サクラ』で共演する以前、JACで同期だった美っちゃんが声優さんの世界で活躍しているということは風の噂で聞いていましたが、まさか一緒に仕事をするとは……。舞台で久しぶりに見た彼女は、以前より数倍細くなられてました。しかし、常に完璧を求める姿勢はまったく変わっておらず、いやそれ以上になっていたと思います。あの細い体に秘められた大きなパワーは、きっとどんな所でも発揮されるでしょう。新しい未来へ向かって頑張れ!!（武田）」「我々の心の中のすみれさんは永遠に不滅です。私たち、正義のために演じます。例えそれが命をかける舞台であっても！ 私たちは一歩も引きません！ それが『帝国華撃団』なのです！ これからは客席で見ててください（矢尾）」「ポッカリと穴が空いてしまうようで淋しいのですが、いつまでもすみれさんらしく華々しくゴージャスでいてくださいネ。その高笑い、一生忘れません（松野）」「天賦の才におごることなく、研鑽を、努力を惜しまず、そして周りへの気配り忘れない。まさにトップスタアそのものだったすみれさん。あなたの決心が揺るがないであろうことは容易に理解できます。それゆえ私はこれを引退ではなく、新たなステージへの旅立ちだと考えることにしました。だから涙は流しません。行ってらっしゃい、気をつけて。と、笑顔で送り出したいと思います（中島）」

'99年「紅蜥蜴」より。すみれが主役となった唯一の舞台だ。

有名パイロットが多数出現!!

ゲーム中には有名キャラが多数登場。条件を満たせばあのパイロットも部下になる。

トレード

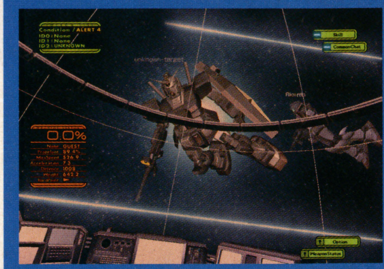
モビルスーツを始め、パイロットなどトレードすることが可能。

ガンダム」でおなじみの一年戦争が舞台。プレイヤーは地球連邦軍、ジオン公国軍のどちらかに所属する戦艦の艦長となり、自分の配下となるキャラクターに指示を出して、戦果をくぐりぬけるというもの。一年戦争の期間は、現実時間の3カ月に相応し、一年戦争の開戦から終戦までを体験することができるのだ。「『GNO』はオフライン時でもゲームが進行するシステムを採用してるので、いつでも参加して、いつでも退出できるんですよ」と、時間が取れにくい人でも遊べるような仕組みになっているんだとか。また「3カ月というサイクルでゲームが仕切り直しになりますので、新規の方も入りやすいですよ」とも。巷ではPS2や業務用でガンダムゲームが盛り上がってきているが、シミュレーション派な人、多忙な人、そしてガンダム好きな方は、1月の末から始まるβテストも含め要注目だ。

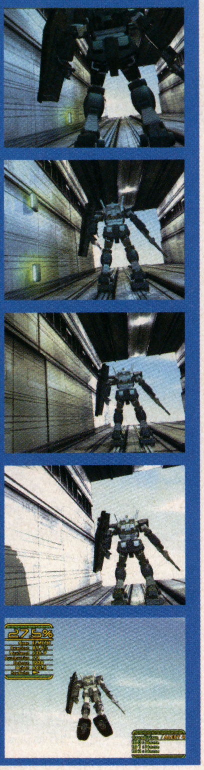
投票によるゲームシナリオの変化

投票によって決められる量産モビルスーツと作戦内容。敵戦力と戦況を分析し、自軍を有利に導こう。

そしてもう1つのガンダムが始動する！



画面は3Dグラフィック表示で、斜め後方から見下ろした視点が基本。視点の変更はある程度できる予定。



バンダイから春に発売されるもう1つのネットワークゲーム。それが「Universal Century.net GUNDAM ONLINE」（以下UC）だ。舞台は「GNO」と同じく一年戦争。しかし驚くべきはその内容。ガンダムの世界をゲーム上に表現、かつ16万人が同時接続可能という内容になる予定だとか。詳細は入りしだい、「ドリマガPC情報局」で追って報告したい。

下に見えるホワイトベースと通信しているのだろうか。チャットをしながら宇宙空間を移動中の様子。

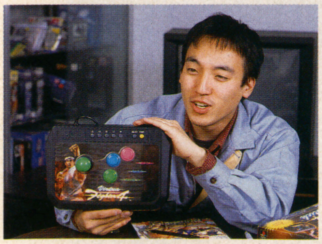
【GNO】©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2002 ■発売元 株式会社バンダイ ■開発元 株式会社ディンプス 【GNO公式サイト】http://www.gno.ne.jp/ ※画面は開発中のものです
【UC】©創通エージェンシー・サンライズ ■発売元 株式会社バンダイ ■運営・開発 サミー株式会社 ■企画・開発 株式会社ディンプス

ドリマガ TOPICS トピックス 5

トピックスキーワード

リアルアーケード

「HORIの技術の粋を集めた最高傑作です」と語る「バーチャファイター4スティック」。3,980円というギリギリの価格設定ながら、そのデキはまさに本物。横浜のHORIまで完成したばかりの製品を確かめに行った取材班も実際に確認して、品切れ必至を予感。欲しければ予約するしか！



「開発は5～6月頃から開始。5割以上の部分を新規で作りましたね」とは商品開発部の青柳嘉大氏。

このデザイン、ただ者ではない……！

盤面部分のデザインは、実は「VF4」のロケテストの際に使われていたモノをベースに作られたのだという（気づいた人はかなりのVF通！）。盤面の表面はプラスチック（鉄板の裏打ちアリで耐久度は同じ）なので冬でも冷たくない気遣いも（従来のHORI製品は盤面が鉄板仕様で冬場は冷たかった）。

触って"本物"を知る！

筐体コンパネをそのまま研究し、HORIのノウハウを付加して"本物"を再現。操作性は抜群！

パッケージもSEGA-AM2製！

化粧箱のロゴに至るまですべてSEGA-AM2がデザインを提供。カッコよさに、つい買いたくなる！

PS2版「VF4」と同時発売のバーチャ4スティック

3,980円で「最高の傑作」というデキを確かめてきた！

HORIの技術の粋を集めたジョイスティック、1月31日に登場

PS2版「バーチャファイター4」の発売に合わせ、周辺機器のトップメーカーHORIから「バーチャファイター4スティック」が発売される。ボタンは3つで「VF4」専用。ボタンとスティックの配置からフィーリングに至るまでSEGA-AM2の全面協力の元に、アーケードコンパネの感覚を再現した逸品はなんと3,980円。そのデキを確かめてきた！

「デキに自信あり」の表情のHORI管理部・デザイングループの大神佳人氏。

リアルアーケードからの進化を見よ！

HORIのジョイスティックの代表的な製品"ファイティングスティックPS"。ここからの進化を比較してみよう！

右が1994年末にプレイステーションの登場とともに作られた"ファイティングスティックPS"。当時の値段は5,980円。表面には傾斜があり、盤面も鉄板で冷たい。スティックも細かった。

全キャラコマンド技表の付録も付いてくる！

今回の「バーチャファイター4スティック」には、「バーチャ4」の13キャラの技表付録も付いている。これ1台を買えば、じっくりと「バーチャ4」を家庭で研究できるのだ。これはうれしい！

ドリマガ TOPICS トピックス 6

トピックスキーワード

ゴールデンメンバー再び

躍動感あふれるデザインの「ジャック×ダクスター」のパッケージ。アクションが好きなら絶対にツボなので、ぜひプレイしてみよう。

リリースの2カ月近く前からCMを放映、店頭にて体験版30万枚以上を配布するなど大規模なPR展開を行った、SCEのアクションアドベンチャーゲーム「ジャック×ダクスター（ジャックンダクスター）」が発売となった。開発が世界中でシリーズ累計2000万本のセールスを記録した『クラッシュバンディクー』シリーズを手掛けたスタッフということで、SCEは本作を超S級タイトルに位置付けし、PS2におけるアクションゲームの定番タイトルのポジションを目指している。だがしかし、これだけのプッシュを受けながらも、本誌ドリマガをはじめとする各ゲーム雑誌の期待のランキングでは、毎号まったくの圏外で、注目度はほとんどゼロ。製品版を触っている弊誌担当ライターは、「これほどドリマガ読者ウケするゲームはない！」と太鼓

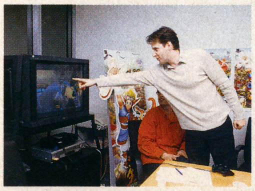
SCEがこの年末年始に勝負をかける1本

自信作「ジャック×ダクスター」が、満を持していよいよ発売！

PS2におけるアトラクションゲームの定番となるか？「J×D」

「オレたち親友だよな！」というCMでおなじみの「ジャック×ダクスター」。体験版30万枚配布や、ダクスターのメディア席巻など、SCEの本作への入れ込みようはハンパではない。12月20日、たくさんの話題作とともに発売された本作は静かな滑り出しとなったが、PS2におけるアクションゲームの定番を目指すとか。

判を押していただけに、そのショックは相当なもの。そこで、先日PRのために来日したこのソフトの開発陣にあらためてこのゲームの魅力を語っていただいた。「これほどの技術力を駆使したソフトは、PS2はもちろんのこと、どのハードにもないと思いますよ」と自信を持って語るのは、古くからのゲームファンにはおなじみのマーク・サーニー氏。プレイヤーの没入感を高めることを第一に考え、果てしなく広大なステージのほとんどをシームレス（ロードによる中断ナシ）にするという、普通のようで実はとんでもないことにチャレンジしている。「開発中は象に噛り付いたヘビの気分だった。正直、ムリだと思ったこともあった」と笑いながら当初の苦労を語るのは、開発会社ノーティドッグのアンディ・ガビン氏。同社会長にして、自ら本作のプログラムチーフを務める中心人物だ。「ここに至るまで、ゲームのメインエンジンを3回も組み直しました。最初の2回もそれなりのクオリティだったんですが、このレベルまでには至らず、我々はその都度それらをすべて捨ててしまったんです。そこまででとっくにゲーム1本を作れるぐらいの労力は使っているんだけど、それを捨ててまでこのクオリティを実現したかった」（アンディ）という彼らの職人魂には頭が下がる。また、日本側のプロデューサーである鶴見六百氏（あの伝説



インタビュー中、身を乗り出して解説をするマーク。こだわりを感じた。

開発会社「ノーティドッグ」とは？

本作を開発したノーティードッグ社は、会長であるアンディと、社長のジェイソン・ルビン氏によって、'85年に立ち上げられた開発集団。「クラッシュ」シリーズで頭角を現したが、実はアップルやアミーガ時代からPCゲームなどを手がけていた。なんとジェネシスのゲームを作っていたこともあったとか。

さすが、アクションゲームを作らせたらうまい。

ドリマガ TOPICS トピックス 7

トピックスキーワード

懐かしい顔！

先日の記者会見では主要開発スタッフが登場。藤原紀香さんの左に安部氏、右に岡島氏が立ち、現場のトップが両脇を固めた。藤原紀香さんに見とれて、かなりあとから安部氏に気付いたのだが（笑）。

PROJECT MINERVA

本作はリアルタイム戦術シミュレーター。プレイヤーは1人の兵士となり、同部隊の仲間と共に作戦を遂行していく。「主人公の『アリシア』という名前は藤原さんの命名なんです。セリフ収録はもちろん、顔データの収録やシナリオの監修など、藤原さんも開発にはかなり乗り気なんですよ」とは安部氏。ゲームも戦略性が重視された内容で、要チェックと言えそうだぞ。発売は2002年夏の予定。

顔や体型など、藤原紀香さんの再現度はなかなかのもの。どんなゲームになるのか、今から楽しみだ。

藤原紀香が主人公役の戦術シミュレーターが登場！

プロデューサーを務めるのは、なんとあの人！

リアルタイム戦略シミュレーション「プロジェクト・ミネルヴァ」

先日、ディースリーパブリッシャーよりPS2向けアクションシミュレーション「プロジェクト・ミネルヴァ」が発表となった。この作品は主人公のアリシア役にタレントの藤原紀香さんを起用したことが話題となり、ゲーム雑誌はもちろんのこと、芸能ニュースなどでも取り上げられた。しかし、興味深いのはそれだけではなかった。

藤原紀香さんを主役に起用したPS2用戦略シミュレーション「プロジェクト・ミネルヴァ」。先日、その発表会が開催されたのだが、その壇上に藤原紀香さんと共にプロデューサーとして登場したのが、なんとあの「ラストブロンクス」でディレクターを務めた安部顕信氏だったのである！ ど、どうして？「もともと安部さんが温めていた画期的な企画があり、それに藤原紀香さんを主役に起用することで、よりゲームが引き立つと考えて、彼女に出演を依頼したんです」とは、発売元のディースリーパブリッシャー・ソフトウェア事業部長の岡島信幸氏。安部氏も「ゲームのイメージにピッタリで、出演してくれてうれしい」と満足げ。ゲームの登場はまだまだ先だが、ゲームシステムをおうかがいするかぎりでは、なかなか面白そうな内容だった。話題性だけでなく、作品の本質も期待大の本作、まずは安部氏の手腕に注目だ。

プロデューサーは、あの“べ〜あ〜”氏！

安部氏は本誌の前身となるサタマガ時代に“べ〜あ〜”のニックネームで「ラスブロ」ファンページを盛り上げた過去を持つ。セガ退職後に有限会社フラットアウトを設立、数年の準備期間を経て、本作でプロデューサーを務めることに。

本誌登場は約4年ぶりとなる安部氏。人気コーナー「3」でもたびたび登場していた。

©D3PUBLISHER/TAITO/IMJ/FLAT-OUT/MEDIA FACTORY

のゲーム雑誌『Beep』のライター氷水芋吉！）は、「SCEとしては彼らに期待しているからこそ、すごいプレッシャーをかけたんですよ。そんな中で我々が思うとおりのものを作り上げてくれたのは『クラッシュ』シリーズの黄金メンバーがそろったからこそ。誰が欠けてもダメでした」と、開発スタッフを絶賛。「確かにとんでもない苦労はあった。でもPS1で『クラッシュ』を作っていた頃から思い描いていた完全な3D世界を実現できたのは大変うれしいこと。3年かかって36人のスタッフががんばった甲斐があったと思います」と、アンディは作品の完成度に対しては満足げな表情を見せている。「高い技術力を誇示するのは簡単だけど、それをさりげなく使うのが我々のポリシー。決して損はさせませんので、この年末はぜひ『J×D』でハッピーになってください」と、マークが締めてくれた。お世辞を抜きにして、これほど純粋に楽しめるオリジナルのアクションゲームは久しぶりで、ドリマガ読者のツボを突く作りであるのは間違いない。売れるかどうか、なんて野暮な話は置いといて、アクションゲームが好きなら毛嫌いせずまず遊んでみてほしい。マークの言うとおり、ハッピーな年末を過ごせるはずだ。

サーニーゲームズ社長。グラフィック面のエンジン制作やデザインを担当。

本作のチーフプログラマー。監督のジェイソンとともに本作を手がける。

SCEJ側のプロデューサー。日本市場からの要望をまとめる仕事を受け持つ。

ココに注目！② ディズニーを超えた？ 生き生きと動くキャラたち

生き生きとしたキャラもこのゲームの魅力。「動きがギクシャクしているとプレイヤーとの間に溝ができちゃう。だからどうしても動きは滑らかにしたかった」とマーク。そのための専門スタッフも探したとか。

モーション ブレンディング

各アクションのつながりを滑らかにするために用意された動きを作る専用のプログラムのこと。これにより、たとえば走る→飛ぶ→水に飛び込む→泳ぐといった動きが美しくつながる。

ココに注目！① シームレス（ノーアクセス）へのこだわり

ゲームがCDやDVDメディアになって、ロード・アクセスが当たり前になってしまった昨今、このゲームはあえてそこに大きくこだわっている。「ステージごとにロードがあると、その都度プレイヤーは我に返っちゃう。だから今回は継ぎ目のない統一感のある世界を構築することで、本当に自分がそこを冒険しているような気分にさせるものにしや島などたかった」とマーク。遠くにある山や島などは書き割りではなく、実際にそこに存在し、歩いて行くこともできる。しかもそこに行くまではまったくのシームレス。さりげないところがまたニクイ。

「J×D」は巨大な箱庭世界。見えるところには必ず行ける。

滑らかに晴れから曇り、そして雨になる天候にも注目。

ココに注目！③ 気づいた？ カメラ位置にもさりげない技術が！

もう1つすごい技術を使っているのがキャラを写すカメラのAI。「3Dゲームを作る際、カメラ位置のチューニングには苦労するんですけど、今回はカメラ専用のAIを用意しました」とアンディ。敵がいるときは倒しやすい位置に、村人がいるときは話を聞きやすい位置にカメラがオートで移動する。プレイヤーが視点で不自由することはほとんどない。

敵がいるとき

近くに敵がいると、キャラとカメラがスッと引き、戦いやすくなる。

敵がいないとき

敵を倒すと視点が戻る。あまり気づかない配慮だがこれはすごい。

ドリマガTOPICS トピックス 8

トピックスキーワード 異業種とのコラボレート

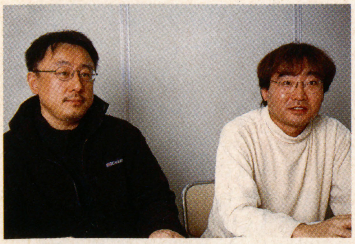
寒い冬を暖かくすごせる？ 鍋ゲームが登場!!

新しいジャンルに挑戦するため、メーカーがとった1つの手段

食べ物をテーマに、リアルとバーチャルが手を結んだ！

メディアエンターテイメントがPS用タイトルとして1月31日発売（価格3,800円）の「満福!! 鍋家族」。これは同社が牛角で有名な（株）レインズインターナショナル（以下レインズ）とのコラボレートタイトルとして“グルメアクションゲーム”という新しいジャンルを開拓した第2弾。今回、協賛の理由、効果などを取材してみた。

片やレインズが経営する炭火焼肉酒家 牛角に体験版を設置、メニューにソフトの宣伝を入れたり、片やソフトに店舗の割引券を同梱、ソフト中にも店舗の宣伝を入れたりと、双方の宣伝力をうまくマッチングさせた同社の“グルメアクションゲーム”。「我々は新しくて面白いゲームを作っていきたい。でも最近のユーザーは、そういった新しいタイトルというのは、なかなかヒットに結びつかない。かといって宣伝費も限られる。」と小川社長自ら、メーカーのジレンマを語る。そして、それを乗り切るために、このリアルとバーチャル双方の宣伝力を生かそうとしたそうだ。その効果は「半年経った今でも『焼肉奉行』はリピート生産を続けています」と上々らしい。また「牛角さんもソフト発売前は300店舗だったのが、現在400店舗になった」と、店舗側の効果のほどにも胸を張る。次作「満福!! 鍋家族」についても、同じくレインズのチェーン・しゃぶしゃぶ温野菜と牛角の両チェーンで使える割引券を同梱するなど、前作と同様の協賛体制をとっている。さて、次は寿司かカレーか？


両作のプロデュースを自ら行った小川史生代表取締役社長（左）、そして「満福!! 鍋家族」の企画を担当する平松雅幸主任（右）。開発はほぼ終了し、現在次回作を構想中とのこと。

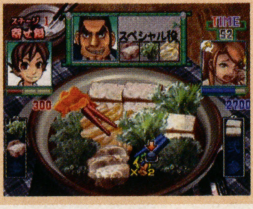
前作は『焼肉奉行』モノマガジン スーパー・グッズ・オブ・ザ・イヤーにノミネートされた！

なんと前作はモノマガジン（ワールドフォトプレス社刊）が毎年企画する“スーパー・グッズ・オブ・ザ・イヤー”にノミネートされたのだ。その理由を同編集部、帆足副編集長は「機能やデザインもさることながら、それよりも自分たちが欲しいかどうか、遊んでみたいかを基準にしますが、このソフトはまさに新鮮、やってみて楽しかったのでノミネートしました」と語った。

グルメアクションゲーム第2弾「満福!! 鍋家族」は2002年1月31日発売!!

本物ソックリな鍋を前に、箸カーソルを動かして煮えたものから食べていき、満福（ゲージが満タン）になったら勝ちという単純明快なルールの本作。しかし「今回は対戦ゲームっぽい要素を付け加え、さらに鍋の種類によって具が違うことで煮え方が違ってくるので、戦略の幅も広がりました」と平松氏が語るとおり、相手のジャマをするアイテム（味方するアイテムもあり）が出現したり、しゃぶしゃぶやカニ鍋など9種類が用意されている。モードはメインとなるCPUと対戦しながら話を進める「ストーリーモード」、対人戦が楽しめる「2人対戦モード」、記録に挑戦する「とことん家族モード」の3つだ。

相手の箸を突き飛ばして、生を食べさせるのも戦略だ。



特定の順番で具を食べると高得点のスペシャル役も！

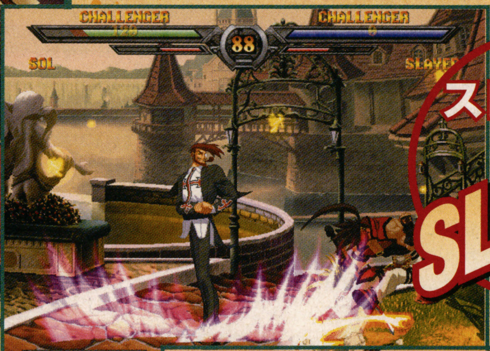
人気2D対戦

新キャラクターも参戦！

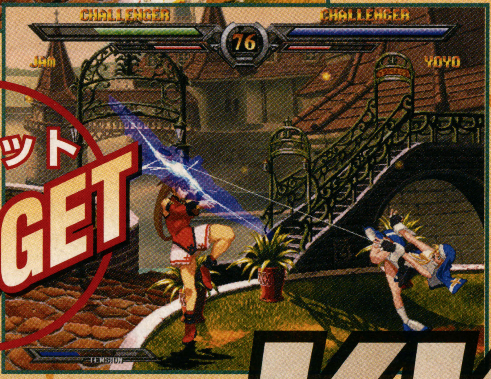
超巻頭スクープ!!

ジェネラルディレクター 石渡大輔氏より

こんにちはみなさん、石渡です。とうとう新作が見つかってしまいました。この「ギルティ ギア イグゼクス」は、まだまだ作り込んでいく段階なのですが、あえてこの作品の意気込みという形で言わせていただけるならば、今回入る新たな要素などは、「ギルティ」が持つ攻撃的なコンセプトをそのままに残し、かつゲームとしての間口の広さと奥の深さを追求するものになるはずです。発売はもう少し先になると思いますが、これからも「GGXX」をよろしくお願いいたします。僕は、正月なんてありませんが、みなさん良いお年をお迎えください。



スレイヤー SLAYER

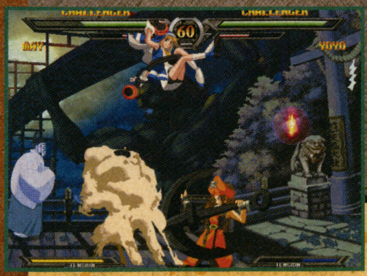


ブリジット BRIDGET

GUILTY GEAR XX

ギルティ ギア イグゼクス

NAOMI版の稼働から1年と半年──ついに！ 2D対戦格闘として熱烈な支持を受ける「ギルティ ギア ゼクス」の続編製作が明らかになった!! まずは、その衝撃の事実を裏付ける最新の画面写真を披露する。そして、そこから見え隠れする新要素にもズバッと切り込んでみたい。



- ギルティ ギア イグゼクス
- サミー
- NAOMI基板
- 2002年 春稼働予定
- 2D対戦格闘
- 1レバー／5ボタン

X【ゼクス】を超えたXX【イグゼクス】

サミー・竹中氏が、「イグゼクス」の画面写真を携えドリマガを訪れたのが12月某日。やや興奮気味に作品の魅力を語る氏の目には、なにか不思議と自信のようなものを感じた。「ゼクスを超えた、すごいモノになりますよ」。その氏の言葉を信じてみたい。

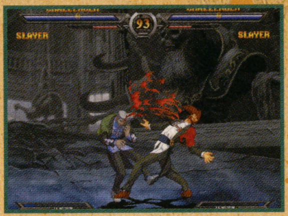
ただの続編にとどまらない 戦いはひとつ上のステージへ──

生物兵器「ギア─GEAR─」をめぐる、ファンタジーを背景にした2D対戦格闘「ギルティギア」シリーズ。ドリマガ読者諸氏には、NAOMI/DC版「ギルティ ギア ゼクス」、PS2版「ギルティ ギア ゼクス プラス」として認知度も高いことだろう。その世界観、キャラクター性などから、多くのファンを虜にしてきたこのシリーズに、満を持して続編が登場する、との知らせが飛び込んできた！ しかも、すでに現在は新システムとゲームバランスの最終的な調整に入っている段階とのウワサ。このぶんだと、来年2月に開催を予定しているAOUショーでのお披露目も期待できそうな勢いだ。今回は第一報にもかかわらず、数多くの画面写真を入手できたので、それらを見ながら期待をふくらませてもらいたい。稼働予定は来年の春。キミは胸の高鳴りを抑えられるか？

©Sammy 2001 ©1998-2001 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.
※画面は開発中のものです。また上記ロゴは弊誌で作成したイメージで、正式なものではありません。

格闘の続編が緊急発表！ それは、衝撃と歓喜と興奮を呼び醒ます——

クールに見えて熱い技の数々——スレイヤー



一見クールな彼だが、繰り出す技はどれも豪快。さらに、相手の血を掻き出す姿も見られるが……彼の正体とは？

明らかにこれまでで見覚えのないキャラクターが2人、参戦していることが判明した。一見紳士ふうにも見えるスレイヤーと、やんちゃな少女ブリジットだ。詳細はまだ明かされていないため、今回はそれぞれが繰り出す技を見てもらうだけだが、それでもいくつか推測できることはあるだろう。スレイヤーの生態やブリジットの性格など……むしろ、それが見えてしまうほどの繊細なキャラクター描写に驚くばかりだ。これからの作り込みで、彼らがもっと見えてくる！

気になるのはシナリオだが……

「イグゼクス」は、「ゼクス」の正統な続編にあたるため、当然シナリオも流れを引き継いでいるハズ。ソルとカイは？ ディズィーは？ そしてザトーは……？

XX Check! プレイスタイルに変革!? 5つめのボタンと新システム

この写真のエフェクトは!?

シリーズの特徴のひとつに、幅広いユーザー層に向けた多彩なゲームシステムが挙げられる。前作までは1レバー＋4ボタンを基本とし、それぞれの組み合わせで多くの技やシステムを使えたが、「イグゼクス」においては、それらに加えなんと5つ目のボタンが存在するという。そしてそれは、2D対戦格闘に大きな変革をもたらすという注目の新システムにかかわるものなのか？ 本作関係者曰く、「前作以上に戦略を奥深くさせるシステム」だとか。どんな内容なのかは続報に期待していよう!!

ヨーヨーアクションがとってもキュート♥——ブリジット

ヨーヨー片手に、相手を手玉に取るような動きを見せる彼女。なんだかちょっぴりかわいいゾ。

既存キャラクターのリニューアル

前作「ゼクス」に登場したキャラクターにも、なんらかの変更が施されているという。ここに挙げた写真を見ても、新技やモーションの追加がわかるだろう。しかしながら、全員が再登場するかどうかはまだ不明だ。もしかして消えてしまったキャラクターも……？

ソルの新技か。見た目からは、対空用の投げ技だろうと推測される。対するカイのほうも、いくつか技が追加されている。

新たな戦場へ赴く

「ゼクス」で猛威を振るったミリアの新技か？ バランスも再調整。

こちらはメイだが、これは通常技なのか、必殺技なのか……？

そして、梅喧（バイケン）とアクセル、2人の姿も確認できた。彼らも、新たな技を身につけて戦いの決意を固めた様子。いったい、何が彼らを突き動かすのか？ その答えは、まだ見ぬ「イグゼクス」の完成とともに明かされていくことだろう。

生まれ変わった戦士たち

ネット最速・最強のニュース!
GAMESPOT JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

12/11(火)▶▶▶12/24(月)

最速!月曜のネタまでブチ込みます!
史上最速 ドリマガニュース

今号の注目記事!
12月23日に行われた「ギルティギア」のイベントで石渡プロデューサーから新作の発表が!詳細はP10から掲載。急げ!!

今号のトーク 「たたたた、たいっちょーっ!　いやぁ、『ドリマガ』の記事のためなら、3連休だって頑張りますよーっ!」「むむ?　とか言いつつ、『サクラディナーショウ』とか意外と楽しんできたんじゃないのか?」「たははは。えー、まー(笑)」「むむ」

TOP NEWS!! 今号のドリマガ一面

12/21~23(金~日)開催 サクラづくしのクリスマス!! ファンもキャストも大満足の東京・大阪の関連イベント超速報!

大阪・東京のディナーショウに映画舞台あいさつと、クリスマスを前に立て続けに開催された「サクラ大戦」関連のイベント。サクラファンにとっては最高のプレゼントとなった各イベントの内容を最速でお届け!!

映画封切舞台あいさつも満員御礼の大盛況!!

12/22(土)の映画公開初日には大阪・名古屋の2会場で舞台あいさつが行われた。梅田パラス2をはじめ、どの会場も立ち見が出るほどで、広井氏やキャストから来場者へお礼の言葉が送られた。

広井氏、横山さん、高野さん、渕崎さんほか、大阪会場には田中氏も登壇。

帝国華撃団クリスマスディナーショウ 浪漫のクリスマス
12月21日(金) ウェスティン大阪

まずは大阪会場でひと足早く開催された、帝国華撃団による「浪漫のクリスマス」。さくら、マリア、紅蘭のほか、ダンディ団西村に武田、そして親方と広井氏が登場。「奇跡の鐘」「夢見ていよう」などのほか、懐かしの「シンデレラ」も。紅蘭の「東京的休日」では、大阪ならではのご当地ネタも飛び出したのだ。

「happy day happy X'Mas」に始まり「花咲く乙女」で幕を閉じた大阪のディナーショウ。

帝劇大道具係でおなじみ親方&広井コンビのテーブルマナー講座も。

東京から走ってきた!?　ダンディ団は客席で来場者とともにディナー。

巴里華撃団クリスマスディナーショウ 巴里のクリスマス
12月23日(日) ヒルトン東京ベイ

新曲は「モンパルナスの夜」「ぼくの巴里わたしの巴里」「黒猫ルンバ」の計3曲。

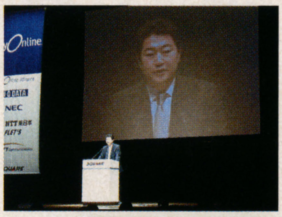
一方東京では、夏のミニライブショウに続き2回目の公演となる巴里花組が出演。会場を埋めつくした来場者の数はなんと500人!　6人のダンサーとともに巴里花組5人の持ち歌を披露、さらに2/14発売のドラマCDの新曲も発表!!来場者には大阪・東京両方行ったツワモノも!

サクラオンラインで実況生中継!!
大阪・東京両会場では「サクラ大戦オンライン」による実況中継も。新情報が続々?

巴里花組のほか、シゾーまで登場。エリカと2人で「おはようボンジュール」を熱唱。

「花の巴里」から「御旗のもとに」、最後は「未来(ボヤージュ)」でシメ!!

12/22(土)開催 「PlayOnline」は無料に!周辺機器も公開!! 「SQUARE ON LINE PARTY 2002」開催



12月22日に行われたユーザー体験イベント「SQUARE ONLINE PARTY 2002」では「FFXI」の先行体験や物販のほか、スペシャルカンファレンスが開かれた。そこでは、PlayOnlineの会費は無料(各コンテンツの利用料は未発表)であることが発表されたほか、PC版「FFXI」の実機画面が初公開され、開発が順調に進んでいることをうかがわせた。また、来春からのネットワーク本格対応、周辺機器メーカーの新製品発表など、PS2のネットワーク時代がいよいよ始まろうとしているのを、実感させるイベントだった。

ネットプレイコントローラ　ロジクールが来春に発売予定の、PS2対応「NetPlay Controller」(オープン価格)。これはDUALSHOCK2互換のコントローラと脱着可能なUSBキーボードが一体となったもの。ひざの上にのせて使うと具合がよさそう。

12/22(土)開催 スパロボ メーラー対戦

人気レースクイーンと「スーパーロボットバトルメーラーTWIN Ver.2」で対戦!　これは本作の発売を記念して、ヤマギワソフトで開催されたイベント。レースクイーンとのメールバトルを体験できたほか、購入した人は一緒に記念撮影もできたのだ。「スパロボ」とキレいなお姉さんという強力タッグに、多くのお客さんが引き寄せられていたぞ。

ミニスカサンタコスチュームの片瀬ゆきさんと鈴木保香さんが本作の面白さをアピールした。

ネット最速ニュース GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/ 史上最速ドリマガニュース

プレイステーション・ドットコムでは、PS2本体を購入すると、配送料を無料にするキャンペーンを1月9日まで実施中。同時にソフトを買っても送料無料なのでお得。

今週月曜(12/24)までにこんなこともあったぞ!

12月21日(金)

CSK、子会社2社の売却発表

CSKは21日、子会社のCSK・エレクトロニクスを投資会社のヴィーナス・ファンド(東京・中央、安井淳一郎社長)が運用する投資事業組合に売却することで基本合意したと発表した。ヴィーナスの株式公開買い付け(TOB)にCSKが応じ、発行済み株式数の82.8%に相当する9639万株を売却する。TOBの時期や買い付け価格などは今後詰める。家電量販店「T・ZONE」を運営するCSKエレクは他の家電量販店との競合が激しくなっている郊外店から撤退。東京・秋葉原など都心の専門店を主体に経営立て直しを目指す。CSKは同日、子会社であるアスキーの資本金を10分の1に減資し、独立系投資会社のユニゾン・キャピタル(東京・千代田、江原伸好・佐山展生両代表)に経営権を譲渡することも正式発表。CSKが持ち株51.8%分をアスキーに無償譲渡した上で消却。その後、ユニゾンが最大30億円の第三者割当増資を実施し、株式の約95%を保有する。ユニゾンは短期間でリストラを実施するために、アスキーを未公開化することを計画している。(NIKKEI NET 12/21)

猪木と「VF4」?

12月31日の大晦日、さいたまスーパーアリーナで猪木軍とK-1が全面対決する「INOKI BOM-BA-YE 2001」が開催されるが、2001年の格闘技界を締めくくるこの歴史的イベントのリングをPS2「バーチャファイター4」が席巻するという。開場から試合開始までの間は、PS2版「バーチャファイター4」のタッチ&トライコーナーが設置され、PS2版が初めて体験可能となる。また、同日12月31日の21:00からTBS系列で放送される「最強の格闘王決定戦!猪木軍 vs K-1」の放送枠で、PS2版「バーチャファイター4」のCMも解禁されるという。これは必見だ!(sega.jp　12/21)

PS2用ハードディスクの一部に欠陥

SCEは、スクウェアのオンラインRPG「ファイナルファンタジーXI」のテストにおいて、一部のPS2用ハードディスクドライブユニットで、ソフトをインストールできない現象を確認。問題のあると思われるハードディスクドライブユニットは交換をすると発表した。問題があると認識されている商品は、10月以降に出荷されたEXPANSION BAYタイプのハードディスクドライブユニットで、シリアルNOは「1102911~1103510、1103711~1104930」までの計1,820台。交換スケジュールは同社HPなどで公開予定。(SCEホームページ　12/21)

イベント告知 アーケードシーンの盛り上がりも最高潮のなか「バーチャ」ファンのためのお祭りが開催決定！

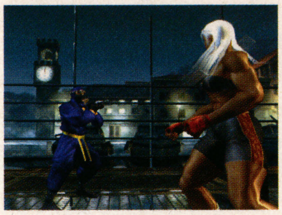
2002年2月3日（日）、ZeppTokyoにて「バーチャファイター」のファンイベント「バーチャファイターカーニバル」が開催される。

この日、会場には2002年1月31日（木）発売予定のPS2版「バーチャファイター４」のタッチ＆トライコーナーが設置され、PS2版を使ったゲーム大会が開催される予定だ（ソフトの即売会もあるぞ）。そのほか、業務用・家庭用で発売された歴代シリーズ作品が勢ぞろい。設定資料や原画の展示、過去のPV放映なども予定されている。そして、SEGA-AM2からディレクターの“YS”こと鈴木裕氏が参加、トークショウやファンとのエキシビション対戦を行う。さらに、光吉猛修氏らによるスペシャルライブもあるのだ。

また、当日は３カ月にわたって全国のAM施設で予選を実施してきた「バーチャ４」の全国大会、「格闘新世紀」の決勝大会も同時開催。ついに日本最強の「バーチャ４」プレイヤーが決定する！

http://www.sega-am2.co.jp/vf4/

バーチャファイターカーニバル
～「格闘新世紀」全国決勝大会～
主催：セガ／SEGA-AM2
日時：2002年2月3日（日）11:00～18:00予定
会場：ZeppTokyo
定員：3,000名（先着順の受け付け）
※先着500名にオリジナル・クオカード進呈
入場：無料
問い合わせ：「VF4」イベント事務局
TEL:03-5737-7598



史上最大、総エントリー数４万人の頂点に立つのは誰だ!?

イベント告知 1月に「カプエス2」全国大会開催！エキシビションには開発スタッフも出撃だ

アーケード、DC、PS2で人気爆発の「CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」。2D格闘の決定版とも言われる同タイトルの全国大会決勝トーナメントが来る2002年1月13日（日）に東京・竹芝ニューピアホールにて開催される。9月から全国のAM施設で行われた予選、毎月開催のカプコン吉祥寺オフィシャル予選、そして通信トーナメントなどで勝ち上がってきた選りすぐりの猛者たちが腕を競うのだ。また、決勝トーナメント以外に開発スタッフや当日会場に来た観客、ゲーム誌スタッフなどによるエキシビションも行われるぞ。

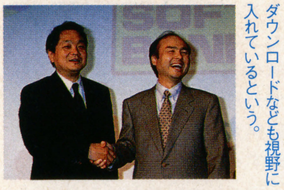
カプコンの生み出した2D格闘ゲームの1つの完成形か!?

©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.©SNK 2001

『MILLIONAIRE FIGHTING 2001』全国大会
日時：2002年1月13日（日）
時間：10:00～受け付け、11:00スタート予定
会場：東京・竹芝ニューピアホール
●プログラム予定
①オープニング（ブロックトーナメント開始）
②エキシビション
③決勝トーナメント
④新作紹介など

PS2 2002年PS2での高速ネット時代が始まる SCEがNTT-BBそしてYahoo-BBとの提携に合意

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、去る12月12日にエヌ・ティ・ティ・ブロードバンドイニシアティブ（NTT-BB）、ソニーコミュニケーションネットワーク（SCN）と、そして12月20日にはソフトバンクグループのYahoo! BBと、PS２をプラットホームとしたブロードバンドネットワークサービスに関する基本提携に合意した。発表会の席でSCE・代表取締役社長兼CEOの久夛良木健氏は、この両サービスを来春から行う予定と発表。いよいよPS２でのネットワーク利用が本格的に始動しはじめるわけだ。また久夛良木氏は、すでに全世界で2315万台（11月末現在）を出荷しているPS２はネットワークの利用者数も期待できると語った。各サービスで、どのようなゲームがブロードバンド対応で提供されるかは、来年開催の“プレイステーションミーティング”で発表されるとのことだ。



オンラインゲームはもちろんだが、ゲームそのもののダウンロードなども視野に入れているという。

イベント告知 アニメ・コミック・ゲームのキャラクターショー アニメイト主催「アニメイトEXPO」へ行こう!!

animate EXPO2002 ～池袋は熱く燃えている～

アニメイトが東京と大阪でアニメ、コミック、ゲームキャラクターファンに向けて「アニメイトEXPO2002」を開催する。このイベントはアニメイトが「各ファンへの最大級のアニメイト感謝祭」として企画するもの。各ブースにて限定・先行グッズの販売が行われ、お楽しみコーナーも用意されるぞ。

このイベントのオフィシャルパンフレットは全国のアニメイト（長崎店を除く）とコミックマーケット61のアニメイトブース（C-14）にて予価1,000円で販売される。また、13日の池袋では連動イベントとして豊島公会堂およびアニメイト池袋新本店にて声優イベントも企画されているのでこちらもチェック！　パンフレットの豪華掲載陣や声優イベントの詳細はアニメイト公式サイトへ。

http://www.animate.co.jp/EXPO/index.html

animateEXPO2002
東京会場
日時：2002年1月13日（日）、14日（月・祝日）
時間：13日 10:00～17:00、14日 10:00～16:00
会場：池袋サンシャインシティ文化会館　Dホール
入場：無料
大阪会場
日時：2002年2月2日（土）、3日（日）
時間：2日 10:00～17:00、3日 10:00～16:00
会場：マイドームおおさか　2FDホール
入場：無料
問い合わせ：ムービックプロモートサービス　03-3530-1461
<月～金　10:00～18:00（土・日・祝・祭日を除く）>

写真は以前行われたアニメイト池袋新本店オープン記念イベントの模様。

※前日・前夜からの会場周辺での徹夜・場所取り行為は一切禁止です。

12/28金～1/24木 ドリマガイベントチェック！

年末年始は冬コミ、サクラ歌謡ショウと、ゲームファンにはたまらないイベント目白押し。家にこもってゲームもいいけど、こたつよりホットなイベントに出向くもまたよし！

12月29日（土）～30日（日） コミックマーケット61

主催：コミックマーケット準備会
会場：東京ビッグサイト
時間：29日は10:00～17:00
30日は10:00～16:00
入場料：無料（カタログ購入のこと）

http://www.comiket.co.jp/

ゲーム、アニメ系同人誌販売からコスプレまでの一大イベント。出展者の受け付けはすでに締め切り。入場は無料だが、書店などで販売しているカタログを持参の必要あり。午前中は大混雑が予想されるので、初心者はのんびり午後から行くことをおすすめ。

1月2日（水）～1月6日（日） サクラ大戦新春歌謡ショウ

主催：セガ
会場：青山劇場
時間：昼の部（12:00or13:00～）と
夕の部（16:00or17:00or18:00～）
の二部制
入場料：A席5,000円～

http://www.sakura-taisen.com/newyearshow.html

神崎すみれ引退公演ともなる今公演。「サクラ」ファンは彼女の最後の舞台を見送るべく青山劇場に集え。チケット販売は公演前日までレイネット（03-5465-1030）にて若干数。当日券の販売はなし。

1月3日（日） 楽市楽座

会場：東京共和文具会館
時間：10:30～15:30
入場料：500円

マニアグッズの総合フリーマーケット。

1月13日（日） 「MILLIONAIRE FIGHTING 2001」全国大会

会場：竹芝ニューピアホール
時間：10:00～
入場料：無料（定員になりしだい入場制限）

「CAPCOM VS.SNK2」最強王者決定戦。

＜キャンペーン＞“ガンプラ”を買ってDVDが当たるスクラッチキャンペーン■バンダイ・ホビー事業部は、ガンダムプラモデル“MG（マスターグレード）”シリーズ購入者を対象に、スクラッチクジでDVDソフト「ガンダムイボルブDVD」が高確率で当たるキャンペーンを全国の模型店、量販店の玩具売場などで12月末より実施する。このキャンペーンはガンダムプラモデルの人気シリーズ、100分の1スケールの“MGシリーズ”全作品を対象としたもので、DVDの収録内容は3DCGを使用したアニメーションやCM・CF集など。キャンペーンは商品がなくなりしだい終了となる。

イベント告知 ベイブレードやポケモンなど人気作品勢揃い 第15回「次世代ワールドホビーフェア」開催！

ゲームとホビーの祭典「次世代ワールドホビーフェア」が2002年１月20日の大阪大会を皮切りに、全国４カ所で開催される。玩具やトレカなどの人気商品の先行販売や、さまざまなステージイベントなど多彩な内容で楽しめるイベントだ。もちろん最新のゲームなども出展されたりと、ゲームファンも見逃せないイベントのひとつだ。また、来年はサッカーのワールドカップ開催ということもあり、サッカー関連のイベントもいろいろ企画されているようだぞ。もちろん、ゲームの試遊台なども用意されるので、新作ゲームを楽しむこともできちゃうぞ（入場は無料）。

http://www.whobby.com/

親子で楽しめるイベントだよ。

第15回次世代ワールドホビーフェア

＜大阪大会＞開催日：2002年1月20日（日）
開催場所：大阪ドーム
＜東京大会＞開催日：2002年1月26日（土）、27日（日）
開催場所：幕張メッセ
＜名古屋大会＞開催日：2002年2月3日（日）
開催場所：ナゴヤドーム
＜福岡大会＞開催日：2002年2月10日（日）
開催場所：福岡ドーム

開催時間：いずれの会場も9:00会場～16:00閉場
料金：入場無料

ネット isaoGAMESリニューアルキャンペーン＆「サクラオンライン」キャンペーン情報

ISAOが12月20日からネットワークゲームポータルサイト「isao GAMES」を、ドリームパスポートユーザー向けのポータルだった「DreamHome」と統合して、完全リニューアル。これに合わせて会員制サービス「イサゲーファンクラブ」を設立（会員登録無料）、プレゼントキャンペーンを行っているぞ。

また、同じくISAOのキャンペーン情報として、「サクラ大戦オンライン」の発売を記念してのisao.net会員向け＆新規会員獲得のプレゼントキャンペーン「we love “GAME”キャンペーン -第3弾- サクラ大戦オンラインプレミアムグッズプレゼント」も実施中!!

http://www.isao.net/

「イサゲーファンクラブ」設立記念プレゼント
http://www.isao.net/games/index.html

イサゲーファンクラブメンバーに登録した方の中から抽選で合計20名にプレゼント！
（提供：ソニックチーム、オーバーワークス）
キャンペーン期間：2002年1月31日まで
- 「ファンタシースターオンラインVer.2 パーフェクトガイド」3名
- 4コママンガ笑スタジアム「ファンタシースターオンライン」2名
- スニーカー文庫「ファンタシースターオンライン」2名
- DC用ソフト「ぐるぐる温泉2」3名
- 「ぐるぐる温泉2オリジナルトランプ」10名

「サクラ大戦オンライン」プレミアムグッズプレゼント
http://www.isao.net/bb/campaign/sakura/index.html

「サクラ大戦オンライン～帝都の長い日々～」と「サクラ大戦オンライン～巴里の優雅な日々～」の発売を記念して「サクラ大戦オンラインプレミアムグッズ」をプレゼント！
キャンペーン期間：2002年1月20日まで
※詳細は上記URLでチェック！

PC 人気の「カードキャプターさくら」が親子で楽しめるタイピングゲームになって登場

『なかよし』で連載され、テレビアニメも爆発的人気を博した「カードキャプターさくら」がついにタイピングゲーム界に進出！　ゲームは「クロウカード編」をもとにした物語構成で、テレビシリーズの動画も満載。知世ちゃん（岩男潤子）とケロちゃん（久川綾）の新録ボイス（メッセージ周り）も収録されているなど、ファンには見逃せない１本だ。また、オリジナルの壁紙集も収録されているぞ。

「カードキャプターさくら　タイピングアドベンチャー　～クロウカード編」

●2002年1月25日発売予定●Macintosh/Windows95・98/ME/2000対応（ハイブリッド版）●5,800円（税別）●企画・発売：ムーブジャパン●販売：アットマーク

それぞれのエピソードにクイズ、マラソンなどあらゆるゲームが。

グッズ ラジコンザクにデジカメザク！ ガムダムファンのマストアイテム

バンダイから来春発売される「RC TECH ROID ZAKU II」はザク型のラジコン。二足歩行可能でザクマシンガンからはBB弾も発射できる。また、頭部モノアイには小型CCDカメラを搭載し、プロポのカラー液晶モニタに映像が表示されるという凝りよう。これなら98,000円でも惜しくない!?　予約は以下のサイトで受け付け中！

緑の量産型とシャア専用がある。全高39cmの堂々たるザクが二足歩行する様は感動モノ。

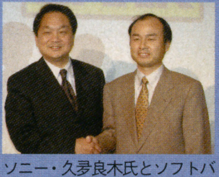
http://www.estoys.co.jp/tys/03/03_02_06_06.html#

同じくバンダイから３月発売予定の『Digitalデジタル Monoモノ Eyeアイ MS-06 ZAKUザクII』（予価9,800円／税別）はザクの頭部型デジカメ。30万画素のCMOSイメージセンサーを持ち、最大78枚の静止画の撮影・保存が可能。付属の画像処理ソフトを使えば、ザクの操縦席から見ているような画像を作成することもできるぞ。

ファインダー付きバッテリーユニットや画像処理ソフトも付いてこのお値段はお買い得。

最新のGAME NEWSを紹介！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/ 業界先取り情報局 今週の業界動向は？

SCEがソフトバンクやNTT-BBをはじめとする複数の大手ネット企業との提携を相次いで発表！ 2002年はPS2やXboxを端末とする、家庭での本格的なブロードバンドネット時代がやって来そうな予感。黒船Xboxのハードデザイン発表やセガのDC撤退から始まったゲーム業界激動の１年は、夢の高速ネットワーク実現への展望で幕を閉じようとしている。


ソニー・久夛良木氏とソフトバンク・孫氏の夢のタッグが実現。

GAME SPOT副編集長・原 22日から3日間連続で12カ所のイベント取材が詰まってボロボロ。誰かこんな私にプレゼントください。

ドリマガより速く！ゲーム業界一詳しいネット最速情報は ゲームスポットへ http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ で今すぐチェックせよ！

最も関心を集めたニュースはコレだ！ 先週までの Webニュースアクセスランキング 12/7▼12/20

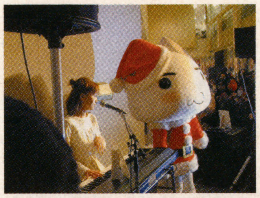
ここではGAMESPOTで注目を集めたニュースのランキングを毎週紹介。
サクラのムービーやPSOプレイデモなどネットならではのコンテンツが人気。

順位	ニュース	日付	内容
1	「生首育成ゲーム」が正式に日本上陸！	12/17（月）	韓国・SEED9のPC用ゲームをサンソフトが3月から国内販売。
2	映画「サクラ大戦」予告編ムービー	12/14（金）	GAMESPOTの技術を駆使した高解像度ムービーが見られる！
3	PC版「PSO」のプレイアブルデモ公開	12/18（火）	なんと実際に遊ぶことができるデモがダウンロードできます！
4	国内Xbox用DVDソフト生産開始	12/17（月）	日本ビクターとメモリーテックの2社が日本市場を担当。
5	「カード・オブ・デスティニー」キャスト発表	12/14（金）	國府田マリ子、久川綾、井上喜久子ら超豪華！

「Zwei!!」発売記念キャンペーン■日本ファルコムは12月22日・23日、同社のWindows用RPG「Zwei!!」の発売記念キャンペーンを実施した。この「生ピピロに会おう！行けばもらえるZwei!! グッズ」キャンペーンは、ゲームの主人公・ピピロとポックルのコスプレをしたお姉さんが、東京、大阪の大手PCゲームショップ店頭で、七瀬葵さんのイメージイラストがプリントされたクリアファイルやデモCD-ROMなどのセット合計3万組を無料で配布するというもの。「生ピピロ」キャンペーン以降も同セットがなくなるまで店頭配布は行われるとのことなので、今からでも欲しい人は店頭を探してみる？

イベント ほんわかトロトロ～なCD発売にキャラデパ展も大盛況!

去る12月20日、青山スパイラルガーデンにおいて「トロと休日」のイメージソングCD「トロとお休み」の発売記念イベントが開かれた。会場にはCMソングを歌う鈴木朋さんと、サンタトロが登場。ミニライブや撮影会などが行われた。また、この会場では「キャラデパ展」が開催されており、トログッズの先行販売を買い求めるファンの姿も多く見受けられた。

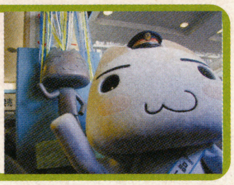


先行販売グッズで人気なのは「携帯ケース」みたいだった。

<どこでもいっしょ祭り ～名古屋編～>
大きな鳥居と高さ2メートルのビックトロがお目見え。"生トロ"撮影会は12月29日に3回開催(11時～、14時～、16時～)。当日10時からタカシマヤ正面玄関前にて各回の整理券が配布する(先着50組)。会場:JR名古屋・高島屋10F特設会場/会期:1月7日まで

トロ、銅像になる

トロが1日駅長も務めた、京浜急行・品川駅に、2002年1月31日まで身長95センチ、体重21キロ、バスト43センチ、ウェスト45センチ、ヒップ48センチ、顔の幅40センチ、顔の奥行き30センチ……のトロのブロンズ像が設置中だ。この正月、近くに行ったら立寄ってみたいスポットだよね。



キャンペーン ハドソン「ボンバーマンカート」宣伝隊さくらんぼブービーが編集部を襲撃!

ある穏やかな午後、編集部を2人組みの男が襲撃! ハドソンから好評発売中の「ボンバーマンカート」宣伝隊・さくらんぼブービーの2人が編集部に殴り込んできたのだ。「このゲームで勝負して、俺らが勝ったら1ページただでくれや。負けたらなんかやるから」というムチャな挑戦を『ドリマガ』は受けて立った。その結果やいかに?

椅子をカートに見立ててボンバーマンカートごっこを繰り広げるなど、大暴れ。

ガチンコバトルの末、撃退。白ボンぬいぐるみと特製メモリーカード、ゲットだぜ!

さくらんぼブービーライブスケジュール

●サンミュージックGETライブ
1月10日(木)、2月8日(金)、3月8日(金)
会場:新宿ビプランシアター
時間:18:30～
お問い合わせ:03-3355-1664

白ボンぬいぐるみと特製メモリーカードを各10名様にプレゼント! ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、「ボンバーマンカートプレゼント」係まで。

イベント 「みんなうれしいプレイステーション!」発売前のゲームをプレイ!!

東京・銀座にあるソニービルで、「みんなうれしいプレイステーション!」と「X'mas Fair 2001 Ginza Playstation」の2つのイベントが開催された。発売前のゲームが遊べるだけでなく、ちょっとしたおみやげももらえて参加した人はみんな満足げ。試遊台はイベント時期以外でも展示されていることがあるので、ゲーム好きは要チェックの場所だね。

発売前のタイトルもプレイアブルで多く展示。新作のムービー上映などもあった。

この会場でも24日生トロと鈴木朋さんによるライブが行われたのだ。

イベント告知 チューニングカーの祭典「オートサロン」にXbox版「segaGT2002」も出展

セガが開発中のXboxソフト「segaGT2002」が、先日の「TEAM TOYOTA MEETING in FUJI」に続き、これまたモーターファン向けのイベント「東京オートサロン」に出展されることが決まった。「segaGT」が出展されるのは「月刊XaCAR」ブース。同ブースには豪華ゲスト(GTドライバー)も訪れる予定だ。

TOKYO AUTO SALON with AUTO ASIA 2002
会期:2002年1月11日(金)～1月13日(日)
会場:幕張メッセ国際展示場ホール1～8
時間:11日は13:00～18:00(要特別招待券)、12日は9:00～18:00、13日は9:00～17:00
入場:1,800円(高校生1,200円)

ゲーム大会なども予定されているとのこと。

キャンペーン ホリプロアイドルとシークレットパーティー!? セガ「君だけのHiPキャンペーン」実施

セガがホリプロ所属のアイドル集団「HiP」を起用した「君だけのHiPキャンペーン」を実施中だ(右カコミ参照)。「HiP(ホリプロ・アイドル・パラダイス)」はホリプロ所属の女性アイドルで結成された集団で、優香をリーダーに酒井彩名、平山綾、堀越のり、野村恵里、西端さおり、藤本綾、綾瀬はるか、西田夏が所属している。

「君だけのHiPキャンペーン」
①「JALで行く沖縄! HiPシークレットパーティーに300名様をご招待!」
応募期間:2002年1月31日(木)まで。
応募方法:携帯電話を利用したセガの会員制サービス「セガ モバイルフレンズ(セガモバ)」やインターネット対応の携帯電話から応募可能。詳しくは「セガモバ」ホームページを参照。
携帯電話:http://segamoba.jp
PC:http://sega.jp/segamoba/hip.htm
イベント概要:「HiP」のメンバーと一緒にゲームをして遊ぶなど、ファンにとって夢のようなひとときを過ごせるシークレットパーティーに抽選で300名を招待!
開催日程:2002年3月上旬予定(詳細は当選者にのみ連絡)
②「UFOキャッチャーに超レアHiPグッズがやってくる!」
概要:市販されることのないHiPオリジナルグッズが全国のセガモバ対象店舗のUFOキャッチャーに登場!
●第1弾:オリジナルHiPマグカップ(12月23日～)
●第2弾:オリジナルHiP置き時計(1月12日～)
●第3弾:オリジナルHiPカレー皿&スプーン(1月26日～)
※全国のセガモバ対象店舗のみの取扱いとなります。
※入荷日は変更になる可能性があります。また、数量限定品のためなくなりしだい終了となります。

最新のGAME NEWSを紹介! GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/

Webニュースヘッドライン

先週までのニュースチェック

ゲーム業界ひとまとめ

激動の2001年、最後の話題はPS2の本格ブロードバンド展開と韓国で大人気の「生首ゲーム」日本上陸……。
P.14のランキングも合わせてチェック!

※赤字はゲームスポット内でアクセスランキングの高かったものです

12月11日(火)
●SEC、PS2のBB展開でNTT-BB&SCNと提携
●「ドラゴンクエストⅣ」100万本出荷

12月12日(水)
●米MS社長「日本のXbox発売延期」発言
●井上トロ、品川駅の一日駅長&銅像に!

12月13日(木)
●「サクラ大戦3」の原画&設定資料集発売
●東日本のセガAM施設でPS2を手に入れよう

12月14日(金)
●MS社長来日し前日のXbox発売延期を否定
●メディア芸術祭でピクミンなどが受賞

12月15日(土)
②GSJ、映画「サクラ大戦」予告ムービー公開
⑤「カード・オブ・ディスティニー」のキャスト発表
●「CROSS GATE」の会員数が1万4000人を突破
●森下ちさとさんにセガAM施設で会える!

12月17日(月)
●第6回インターネットキャラクターショウ開幕

12月18日(火)
●INTI改装記念・堀江美都子さんライブ
●ソニー、英企業にMODチップ販売中止要求

12月19日(水)
①「生首育成ゲーム」が正式に日本上陸
④国内Xbox用DVDソフトの生産開始される
●元気がJ-SKY Javaアプリ新作発表
●セガ、来夏公開映画の共同製作を発表
●PS2版「VF4」の公式HPがオープン

12月21日(金)
③PC版「PSO」プレイアブルデモ、複数サイトで公開

12月22日(土)
●ネットカフェでBBの対戦システム導入開始
●D3、「SIMPLE」シリーズ700万本記念パーティー
●イマジニアのiモードクイズサイトに初のiアプリ

12月23日(日)
●「MGS2」着メロがJ-SKY、EZwebでも聴ける
●Win版「エアロダンシングF」がコンビニ販売に!

携帯電話でサッカー日韓戦開催!?■ワウ・エンターテイメントが12月21日から配信開始しているJ-SKY用コンテンツ「サッカー最高! インターナショナル」。サッカーチームの指揮、運営ができる同社のリアルシミュレーションゲーム「サッカー最高! タクティクス」のバージョンアップ版だが、今回の「インターナショナル」の売りはなんといっても日本と韓国間で携帯電話端末を介した国際試合を可能としている点。月額情報量は200円。アクセス方法はJ-SKYメインメニュー → ゲーム・占い → ワウ☆スポーツ

PS2 年末商戦の戦端を切った「ときめきメモリアル3」発売日の秋葉原、メタル・ユーキ氏のサイン会も

去る12月20日は、コナミのPS2用恋愛シミュレーション「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」の発売日。ゲーマーの聖地・秋葉原には限定版を求めるユーザーが大挙して押し寄せるなか、同作品のプロデューサーであるメタル・ユーキ氏が各ショップを行脚してのサイン＆握手会を敢行した。平日とは思えない盛況ぶりだったぞ。

12月の寒さを吹き飛ばさんばかりのファンの熱気！

1店1店じりじりと、丸1日かけて移動してのサイン会。

周辺機器 夢のコントローラが発売に！盛り上がること間違いナシだ

誰もが一度は遊んだことのあるボードゲームの定番「人生ゲーム」。ビデオゲームになって、何かが物足りない……。そんな風に思っていたあなたに朗報!! なんとタカラより「ルーレットコントローラ」が発売になっちゃうのだ！ 指先でルーレットを微妙に廻す、アノ感覚がバッチリ再現されているぞ。今まで発売になったタイトルでも遊べるので、これは一家に一台欲しいアイテムかもね？

重量220ｇ。発売は３月７日を予定している。(価格：2,800円) PSとPS2に対応。コントローラの同梱された「EX人生ゲーム・ルーレットコントローラセット」も7,800円で販売になる。

TV マリオとソニックが夢の共演!! その模様をちょとだけお届けっ

12月17日に放映された「おはスタ」を見た人はいるかな？ じつはこの日、マリオとソニックという任天堂とセガのほこる２大巨頭キャラ（？）が並んでブラウン管に登場したのだ。これはゲームキューブ用ソフト「ソニックアドベンチャー2バトル」とゲームボーイアドバンス用ソフト「ソニックアドバンス」の発売に先がけて実現した夢の共演だったのだ。

みんなで記念撮影。あいさつはもちろん「おっはー！」だ。

なんと、マリオはくす玉を割ってお祝いしてくれました。

キャンペーン PS2用「チョロQHG2」を買って“デジキュー”を当てよう!!

現在、2002年１月に発売を予定しているPS2用ソフト「チョロQ HG２」に同梱されているハガキに必要事項を書いて応募すると、抽選でタカラの“デジキュー”が当たるキャンペーンを実施中だ。大人気で店頭では売り切れ続出のデジキューを入手できるチャンスなので、みんなふるって応募しよう。３カ月間、毎月200名に当たるぞ。

＜デジキューって？＞
赤外線を使って、高性能マシンを操作できる、新しいタイプのラジコン。でも車のサイズは、なんとチョロQと同じなのだ。

©2001 KONAMI ©2001 TAKARA　※本商品にはコナミのMICRO IR™技術が使われています。

Goods & Present

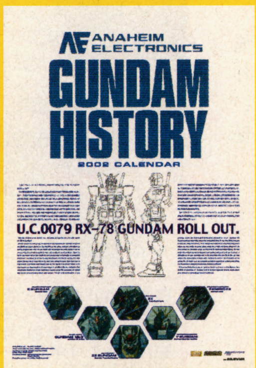
1 弊社ソフトバンクブックスのHPリニューアルを記念して「ぴーえすおー ファンタシースターオンラインファンブック」を5名にプレゼント。

弊社のネット書籍販売“ソフトバンクブックス”に新しくゲーム書籍専門のページができました。みなさん活用してくださいね。
http://books.softbank.co.jp/game/

提供／ソフトバンク パブリッシング

2 25周年を記念して作られたメモリアル的な「ガンダムカレンダー 2002年度版」を5名の読者にプレゼント。マスターグレードシリーズの緻密なイラストが美しいカレンダーです。コレクションにも最適。

（サイズ：A2判　7枚組　定価：1,600円（税抜）　全国アニメイトおよび書店にて販売中）
提供／ムービック



プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①ほしいプレゼント番号と商品名をひとつ②氏名（フリガナ）③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所まで送ってください。
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング㈱
ドリマガ編集部「ドリマガニュース1／11・25号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りのもうけていない場合の応募は2002年1月24日（木曜日）の消印有効です。

当選者の発表は、すべて発送をもってかえさせていただきます。当選に関するお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承ください。

あの映像をキミは見たか？ テレビCM情報局 PS2 プレイステーション2

話題のCM情報をお届けしているこのコーナー。気になるCM製作の裏話や、製作現場をあなたにかわって、ドリマガが突撃取材！ 実際の放映と見比べてみようね！

1月13日より放映 「サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」編

今回は来年３月に発売が予定されているPS２用ソフト「サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」のテレビCM収録に突撃取材です。

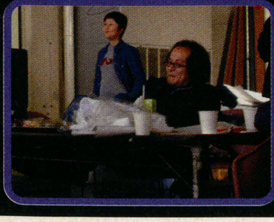
前回よりも、日本語に少しなれました。

サターン時代のCMで、独特のしゃべりでインパクトを与えたジローラモ氏がまたもCMに登場。今回はニュースキャスターといった役どころ。全部で７パターン（！）の収録と、言回しの難しいセリフにときどき難儀しながらも、終始笑顔で収録をこなしていたぞ。

7パターンも撮るので、いろいろと打合わせも必要。

広いスタジオに、こんなに大勢のスタッフが！

でき上がりを、少しずつチェックしながら撮影は進む。



川越プロデューサーもいらっしゃってました。

ゲーム情報バラエティ番組「ゲームガレージ」放送中■JFN系FM局（FM大阪・FM北海道・FM福岡）で放送中の「ゲームガレージ」は、あらゆるハードのゲーム情報を紹介する番組。メインパーソナリティにゲーム音楽プロデューサのドン・マッコウ氏（「超兄貴」シリーズ、「ルナ」シリーズ「トゥルーラブ」シリーズなど）と声優の浅野真澄さんをむかえ、毎週バラエティに富んだゲーム情報を発信中だ。多彩なゲストを迎えてのトークなど、聞き逃せない情報も盛りだくさん。ぜひ一度、聴いてみてはいかがかな？

全ゲームソフトタイトルの売れ行きランキング ソフト売れ行き TOP 15

11月のソフトラッシュが落ち着き、とりあえず一段落。そんな中、久しぶりに顔を出したDCソフトは、堅調なセールスを記録。4本ランクインした任天堂も追い込みムード？

1位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX

バンダイ／2001年12月6日発売／6,800円／ACT
http://www.gundam.channel.or.jp/goods/videogame/evsz_dx/

推定期間販売本数 **42万6615本**
推定累計販売本数 42万6615本

今もなお、業務用で大好評稼働中のあの作品がPS2に登場。業務用の興奮をそのままに、家庭用オリジナル要素も充実。ドリマガも一押しの1本だ。

2位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 ワールドサッカーウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション

コナミ／2001年12月13日発売／6,800円／SPT
http://www.konamityo.com/we/we5fe/index.html

推定期間販売本数 **14万3461本**
推定累計販売本数 14万3461本

日本代表をはじめ世界各国の実名選手構成で、2001年度バージョン。実況中継がキミに興奮を呼び込む！ ワールドカップ前はこれで盛り上がろう。

3位 前回1位 PS プレイステーション ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

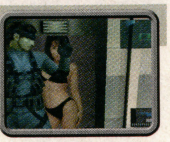
エニックス／2001年11月22日発売／6,800円／RPG
http://dragonquest.enix.co.jp/

推定期間販売本数 **13万9544本**
推定累計販売本数 86万4836本

早くも出荷本数は100万本を突破したという。11年ぶりに蘇った本作はただのリメイクでなく新要素満載。キミはあのピサロを仲間にしたかな？

4位 前回2位 PS2 プレイステーション2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

コナミ／2001年11月29日発売／6,800円／ACT
http://www.konamijpn.com/



推定期間販売本数 **12万9872本**
推定累計販売本数 51万4578本

タンカー編にある水着のポスターの股間部を、しゃがんだ状態でたたくとなぜか危険モードに。興味ある人はお試しを。

5位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 桃太郎電鉄×～九州編もあるばい～

ハドソン／2001年12月13日発売／6,800円／TAB
http://www.hudson.co.jp/

推定期間販売本数 **11万4979本**
推定累計販売本数 11万4979本

3D表現になったことで多彩な演出を見せてくれる今回の「桃鉄x」。今回はなんと、鉄道も買えちゃうのだ。

6位 NEW SOFT GBA ゲームボーイアドバンス モンスターファームアドバンス

テクモ／2001年12月7日発売／5,800円／SLG
http://www.tecmo.co.jp/product/mfa/index2

推定期間販売本数 **8万4987本**
推定累計販売本数 8万4987本

言葉を入力してモンスターを産み、育てていくシミュレーションゲーム。育てたモンスター同士の対戦も可能だぞ。

7位 NEW SOFT GBA ゲームボーイアドバンス マジカルバケーション

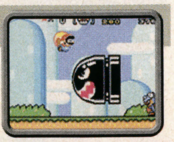
任天堂／2001年12月7日発売／4,800円／RPG
http://www.nintendo.co.jp/

推定期間販売本数 **7万7864本**
推定累計販売本数 7万7864本

元スクウェアの「聖剣伝説」スタッフが手掛ける本作は、通信ケーブルを使ってのやりとりが楽しい新感覚RPGだ。

8位 NEW SOFT GBA ゲームボーイアドバンス スーパーマリオアドバンス2

任天堂／2001年12月14日発売／4,800円／ACT
http://www.nintendo.co.jp/



推定期間販売本数 **7万2772本**
推定累計販売本数 7万2772本

1983年に好評を博した「スーパーマリオワールド」の移植版。「マリオブラザーズ」も楽しめるお得な1本だ。

9位 NEW SOFT PS2 プレイステーション2 パチスロ アルゼ王国6

アルゼ／2001年12月13日発売／5,800円／SLG
http://www.arukin.com/

推定期間販売本数 **6万3361本**
推定累計販売本数 6万3361本

今現在上記のHP上では「パトルスロットランキング」なるものを実施中。パソコンかiモードでアクセスしてみよう。

10位 前回3位 GC ゲームキューブ 大乱闘スマッシュブラザーズDX（デラックス）

任天堂／2001年11月21日発売／6,800円／ACT
http://www.nintendo.co.jp/

推定期間販売本数 **5万9096本**
推定累計販売本数 37万9506本

上に記したURLから覗くことができる「速報スマブラ拳」では、スマブラのネタが詳細にレポートされているぞ。

順位	タイトル	推定期間販売本数	推定累計販売本数
11位 NEW SOFT GC	どうぶつの森＋ 任天堂／2001年12月14日発売／6,800円／ETC http://www.nintendo.co.jp/	4万9174本	4万9174本
12位 NEW SOFT GBA	ロックマン エグゼ2 カプコン／2001年12月14日発売／4,800円／RPG http://www.capcom.co.jp/	4万8013本	4万8013本
13位 NEW SOFT PS2	グローランサーⅢ アトラス／2001年12月6日発売／6,800円／RPG http://www.atlus.co.jp/	4万3721本	4万3721本
14位 前回8位 PS	ロックマンX6 カプコン／2001年11月29日発売／5,800円／ACT http://www.capcom.co.jp/	4万0409本	9万0976本
15位 NEW SOFT DC	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ セガ／スマイルビット／2001年12月13日発売／4,800円／SLG http://sakatoku2.dricas.ne.jp/	3万7883本	3万7883本

「Q」とワンダースワンカラーが意外と!?

値下げとともに着実に店頭で売れているPS2。また、「Q」は店頭に置くとすぐに売れる状態だそう。この年末は好調に売れているGBAだが、ワンダースワンカラーも「ロマ・サガ」発売後、結構な勢いでハードも売れてるとか。要注目？

大人の客層はやはり「Q」ねらいな模様。見つけたら買い？

※上の売れ行きランキングは、以下の協力店の集計データおよび本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は12月3日～12月16日です。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2001 ©CAPCOM.,LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO adidas, the adidas logo and the Tricolore logo are registered trade marks of the adidas-Salomon Group, used with Permission ©アーマープロジェクト／バードスタジオ／ハートビート／アルテピアッツァ／エニックス 2001 © 1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan

読者が選ぶ 発売前タイトル期待のランキング
期待のタイトル TOP30

今号の『ドリマガ』を見てもわかるように、2002年は話題作が続々と待っていそうな予感がするよね。ドリームキャストもいよいよフィナーレ間近。みんな見届けよう！

1位 前回1位 DC ドリームキャスト サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

セガ／2002年3月発売予定／価格未定／ADV
http://www.sakura-taisen.com/

紹介ページ P62

947 POINTS 完成度 50%

恋の話もフィナーレへ？
「サクラ大戦」シリーズにおける"ひとつの結末"を描く。そう語られてる「4」のシナリオでは、花組隊員と大神の関係にもさらなる進展がある模様。……さ、さくらくん、け、結婚ですか!?

2位 NEW SOFT DC ドリームキャスト みずいろ

NECインターチャネル／2002年春発売予定／6,800円・7,900円（初回限定版）／ADV
http://www.neic.co.jp/

紹介ページ P74

397 POINTS 完成度 ？%

D-DIRECTにて予約受付開始！
パソコン版の限定版は、発売即日に完売する店が相次いで、今ではプレミアまでついている。DC版もこの前人気。購入予定の人は、要予約かな。特典の詳細については、近々お披露目！

3位 前回5位 Xbox エックスボックス デッド オア アライブ3

テクモ／2002年2月22日発売予定／価格未定／F・ACT
http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/

紹介ページ P144

383 POINTS 完成度 10%

2.22、ハードと同時リリース！
「2002年春発売予定」から一転、ついにめでたく発売日が決定！ 期日は、先行してリリース中の米国版と同じく、Xbox本体と同日——2月22日だ。さて、見事ハード販売の牽引役となるか。

今号の注目タイトル！ PICK UP SOFTS!

7位 前回10位 PS2 プレイステーション2 グランディア エクストリーム

エニックス／2002年1月31日発売予定／7,800円・9,800円（初回限定版）／RPG
http://saru.enix.co.jp/grandia

紹介ページ P90

305 POINTS 完成度 99%

"遊べるRPG"はいかがです？
「とにかく力を入れている」。こうしたスタッフの言葉に偽りなし！ 戦闘はより"遊べる"内容になっている。編集部でも「今までの作品以上に戦略の考えがいがある」と好評だ。注目!!

40位 前回30位 Xbox エックスボックス ジェットセットラジオ フューチャー

セガ／2002年2月22日発売予定／価格未定／ACT
http://www.jsrf.com

紹介ページ P148

94 POINTS 完成度 55%

あれこれ使って痛快トリック！
多種多様のオブジェクトを利用して、次々トリックを決めていく——いわば「JSR」らしさが、今作でいっそう突きつめられている。今回は、"電柱をスベりのぼる"なんてことまで!?

順位	前回	機種	ゲーム名	データ	POINT
4	7	PS2	バーチャファイター4	セガ 2002年1月31日	356
5	4	GC PS2 XB	ソウルキャリバー2	ナムコ 発売日未定	355
6	新	DC	同窓会2 again & refrain	NECインターチャネル 2002年春予定	321
7	10	PS2	グランディア エクストリーム	エニックス 2002年1月31日	305
8	新	DC	エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～	NECインターチャネル 2002年春予定	299
9	新	DC	新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画（仮称）	ブロッコリー 2002年2月	289
10	新	DC	インタールード	NECインターチャネル 発売日未定	285
11	14	PS2	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	ナムコ 2002年2月28日	265
12	22	PS2	Kanon（カノン）	NECインターチャネル 2002年春予定	248
13	16	GC	バイオハザード	カプコン 2002年3月22日	233
14	8	DC	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売・バンダイ 開発・カプコン／発売日未定	228
15	18	DC PS2	スペースチャンネル5 Part2	セガ 2002年2月14日	224
16	11	DC	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル 2002年	211
17	13	PS2	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス 発売日未定	210
18	15	PS2	サクラ大戦シリーズ	セガ 発売日未定	192
19	21	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂 2002年1月31日	189
20	24	PS2	鬼武者2	カプコン 2002年3月7日	185
21	17	DC	MISSING PARTS the TANTEI stories	フォグ 2002年1月17日	175
22	19	PS2	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCEJ 2002年3月14日	174
23	25	GBA	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX～NEO BLOOD～	マーベラスエンターテイメント／2002年1月1日	173
24	23	PS2	ファイナルファンタジーXI	スクウェア 2002年春予定	165
25	新	DC	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～	アーベル 2002年春予定	164
26	29	GC	バイオハザード0	カプコン 発売日未定	160
27	26	DC	二重影	プリンセスソフト 2002年2月下旬	141
28	37	DC	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル／発売日未定	139
29	44	PS2	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO	SCEJ 2002年1月1日	138
30	28	PS2	幻想水滸伝III	コナミ 2002年3月	132

※データのポイントは12月7日号の読者アンケートをもとに編集部で算出したものです。

15位 DC ドリームキャスト PS2 プレイステーション2 スペースチャンネル5 Part2

http://sega.jp

紹介ページ P66

DC版のみ初回限定版がリリース。特典に特製ヘッドホンとポーチがつく内容で、値段もなかなかお買い得。ちなみに通常版ともどもDD専売だ。

30位 PS2 プレイステーション2 幻想水滸伝III

http://www.konamityo.com/genso/index.html

紹介ページ P82

1作目、2作目そろってPSユーザーから高く評価されている「幻想水滸伝」。記事では、シリーズの歴史と魅力、そして最新作の姿に迫る！

2001 HUDSON SOFT ©TECMO,LTD.2001 ©2001 Nintendo ／ BROWNIE BROWN ©1983,2001 Nintendo © 2000,2001 ARUZE CORP. ©2001 Nintendo／HAL Laboratory, Inc. Characters ©Nintendo／HAL Laboratory, Inc.／Creatures Inc.／GAME FREAK inc.／APE inc.／INTELLIGENT SYSTEMS ©1997,1999,2000 GAME ARTS ©GAME ARTS ／ ENIX 2002 キャラクターデザイン：藤原カムイ

各ハードへの移植希望タイトルは？
移植希望 | MULTI 5

今回の「ゆく年くる年」企画をじっくり読み込むと、2002年のゲーム業界の新作の動向がちょっぴり見え隠れしていたりするよね。2002年もここを賑わす新作が続々出てきそう？

移植希望タイトルTOP5 for ドリームキャスト
●読者のハード所有率……93.6%
●読者のハード購入予定率……3.5%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	シスタープリンセス ●メディアワークス●プレイステーション	440
2	2	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	352
3	10	Pia♥キャロットへようこそ!!3 ●F&C・FC02●パソコン	280
4	3	To Heart ●リーフ●パソコンほか	248
5	4	スーパーロボット大戦α外伝 ●バンプレスト●プレイステーション	157
6	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ●SNK●ビデオゲームほか	157
7	8	グランディア ●ゲームアーツ●セガサターンほか	141
8	6	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	138
9	7	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	132
10	9	ときめきメモリアル2 ●コナミ●プレイステーション	104

移植希望タイトルTOP5 for ゲームキューブ
●読者のハード所有率……7.4%
●読者のハード購入予定率……36.9%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	280
2	2	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	242
3	3	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	135
4	5	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	69
5	—	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	22

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機
●読者のハード所有率 GB……37.4% GBA……22.6% WS……24.3%
●読者のハード購入予定率 GB……0.7% GBA……22.4% WS……7.6%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	2	ドラゴンクエストシリーズ ●エニックス●ファミコン	176
2	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	145
3	3	エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト	123
4	5	シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか	85
5	4	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	75

移植希望タイトルTOP5 for プレイステーション2
●読者のハード所有率……49.8%
●読者のハード購入予定率……29.5%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	サクラ大戦 1～3 ●セガ●ドリームキャストほか	232
2	4	DEAD OR ALIVE 3 ●テクモ●Xbox	229
3	2	AIR ●Key●パソコン	160
4	3	シェンムーシリーズ ●セガ●ドリームキャスト	129
5	6	ファンシースターオンライン(Ver.2含む) ●セガ●ドリームキャストほか	129

移植希望タイトルTOP5 for Xbox
●読者のハード所有率……—%
●読者のハード購入予定率……44.8%

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	2	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	258
2	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	220
3	4	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	154
4	3	電脳戦機バーチャロン フォース ●セガ●ビデオゲーム	110
5	6	エターナルアルカディア ●セガ●ドリームキャスト	82

祝PS2 遙かなる時空の中で2
http://www.gamecity.ne.jp/

完成度 70%

紹介ページ P96

ネオロマンスゲームの最新作がコンシューマへ。パッケージはパソコン版とは別の描き下ろし！

？ サウンドノベルシリーズ
http://www.chunsoft.co.jp/

実現性？%

※写真はPS版「かまいたちの夜 特別編」の画面です。

中村光一氏によれば「2002年は大作を2本」とのこと。サウンドノベルに新展開もありえる？

※上のポイントは、本誌12月7日号のアンケートハガキの集計を元に独自に算出したものです。※GBはゲームボーイ（カラー含む）、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワン（カラー含む）の略です。

ビデオゲームインカムランキング
ビデオゲーム | TOP 15

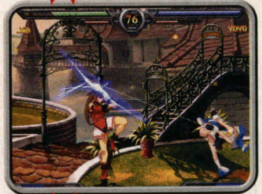
アーケードゲームも最近は家庭用ゲームと競合するのではなく、両立する時代へ？「バーチャ4」などは、家でじっくり遊んでアーケードで腕自慢を。2002年も盛り上がる？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	バーチャファイター4	セガ	55103
2	2	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	28696
3	3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	19201
4	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	SNK	13116
5	4	鉄拳4	ナムコ	11324
6	6	バーチャストライカー3	セガ	9342
7	5	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	9102
8	8	太鼓の達人2	ナムコ	7406
9	10	パワースマッシュ2	セガ	7231
10	9	ギルティギア ゼクス	サミー／アークシステムワークス	6319
11	11	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	4501
12	13	シャカっとタンバリン 3	セガ	4255
13	12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	3948
14	14	ハードパンチャー はじめの一歩	タイトー	3573
15	16	犬のおさんぽ	セガ	3271

集計協力店舗：池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、クラブセガ秋葉原

今号の注目タイトル！
PICK UP SOFTS!

Coming Soon ギルティ ギア XX（イグゼクス）
サミー／2002年春稼働予定／2D対戦格闘／1～2人用／NAOMI基板
http://www.guiltygearx.com/



紹介ページ P10

新たなバトル、ここに幕を開ける！
「ギルティギアゼクス」の稼働が始まってから、じつに1年半。純然なる新作、ついに現る！　今回のコンセプトは、今までのシリーズから一転して『新しいプレイスタイルの確立』。新キャラクター、そして新システムがそのカギをにぎる!?
ちなみにゲームの完成度は現状30%とのこと。

Coming Soon 雀國志 覇王の采牌
カプコン／2002年1月下旬稼働予定／麻雀／1人用
http://www.capcom.co.jp/

マージャン強けりゃ乱世の英雄？
時は漢の時代、戦乱にある中国大陸を統一するべく、敵国と戦っていく『麻雀ゲーム』。そう、つまりこのゲームの世界では「牌は剣よりも強し」——ってね（何ともスゴイ話だ）。フツーの麻雀を遊びつくしている人、こうしたソフトはいかがです？シミュレーション風の戦略も楽しめます。

©Smilebit, Corporation／SEGA CORPORATION, 2001 ©UGA ／ SEGA, 2001 ©1995_2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©水野十子 ©白泉社 ©2002 KOEI Co.,Ltd. ©1994／1998／1999 CHUN SOFT／我孫子武丸 ©Sammy 2002 ©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD ©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESEVED.

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

ドリマガ 全ハードソフト発売予定表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
PlayStation / PlayStation2
NINTENDO GAME CUBE
GAME BOY / GAME BOY ADVANCE
WonderSwan

表の見方【ジャンル】
A・ADV……アクションアドベンチャー
ACT……アクション
ADV……アドベンチャー
F・ACT……格闘アクション
PUZ……パズル
QIZ……クイズ
RPG……ロールプレイング
SHT……シューティング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
S・RPG……シミュレーションRPG
TAB……テーブル
ETC……その他のジャンル
未定……ジャンル未定

ドリームキャスト

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにサクラ大戦バージョンやハローキティバージョンなどがあります

DC本体データ
●セガ●1998年11月27日発売
●9,900円（発売時は29,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、モジュラーコード、通信ソフト、印刷物

DC版「スペースチャンネル5 パート2」の初回限定版

2月14日に発売されるDC版「スペースチャンネル5パート2」はDダイレクト専売。DD専売なので……と作られた「初回限定版」には、シルバーのヘッドフォンに真っ白な耳当てがついたカワイイ「スペースシルバーヘッドフォン」と「スペースチャンネル5パート2」のタグが付いたCD、MD収納ケース「銀河一ポーチ」がついてくる。値段は9,900円、通常版は6,120円だ。

「初回限定版」は予約期間中であっても、なくなりしだい終了だとか。欲しい人は急げ！

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
		2002年1月					
ー	10日	ボンバーヘッヘ	フジコム	5,800円	SLG	振動	○
ー	17日	サクラ大戦　メモリアルパック	セガ	3,800円	ADV	振動	×
ー	17日	MISSING PARTS the TANTEI stories	フォグ	5,800円	ADV	振動	○
ー	24日	ボコ夢の達人	フジコム	3,300円	ETC	振動	○
ー	31日	どきどきアイドルスターシーカーRemix	グレフ	4,800円	PUZ	マウス・アーケードスティック	○
		2002年2月					
001	7日	Jリーグ スペクタクルサッカー	セガ	5,800円	SPT		○
002	7日	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！	セガ	6,800円	RPG	振動 通信	ー
003	7日	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ メモリアルパック	セガ	3,800円	ADV	振動	×
004	14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	6,120円	ETC	DD専売	ー
004	14日	★スペースチャンネル5 Part2 初回限定版	セガ	9,900円	ETC	DD専売	
005	28日	ミルキィ・シーズン	キッド	6,800円	ADV		○
006	28日	ウィークネスヒーロー トラウマン DC	フォーティファイブ	6,800円	SLG		ー
007	下旬	二重影	プリンセスソフト	未定	ADV		ー
		2002年3月					
008	7日	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～（メモリアルオルゴール同梱版）	セガ	5,800円	ADV	振動	×
009	28日	カード・オブ・デスティニー～光と闇の統合者～	アーベル	6,800円	RPG		ー
010	未定	サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～	セガ	未定	ADV		ー
011	未定	サクラ大戦 COMPLETE BOX	セガ	未定	ADV		
		2002年春以降					
012	2002年春	エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
013	2002年春	同窓会2 again & refrain	NECインターチャネル	7,200円	ADV		○
014	2002年春	みずいろ	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
014	2002年春	みずいろ（初回限定版）	NECインターチャネル	7,900円	ADV		○
015	2002年春	Liltherb～リルハーブ～	TAKUYO	未定	PUZ		○
016	2002年春	Ring Age(リングエイジ)	TAKUYO	6,800円	RPG	通信	○
017	2002年春	新世紀エヴァンゲリオン　綾波育成計画（仮称）	ブロッコリー	未定	SLG	マウス	○
018	2002年	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	未定	ADV		ー
		発売日未定					
019	未定	インタールード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
020	未定	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
021	未定	飛龍の拳列伝（仮）	カルチャーブレーン	未定	F・ACT		ー
022	未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	4,800円	TAB		ー
023	未定	ナコルル～あのひとからのおくりもの～	クールキッズ	未定	ADV		ー
024	未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	SLG	VM	ー
025	未定	バトルビースター2	スタジオ ワンダーエフェクト	未定	SLG	通信 マイク	○
026	未定	NHL2K2	セガ	未定	SPT		ー
027	未定	NFL2K2	セガ	未定	SPT		ー
028	未定	NBA2K2	セガ	未定	SPT		ー
029	未定	モンスターをつくろう！	セガ	未定	SLG		ー
030	未定	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	セガ	未定	SPT		ー
031	未定	ロードスター	タイタス	未定	RAC		ー
032	未定	Dark Eyes（仮）	ネクステック	未定	RPG	通信	ー
033	未定	ちQのトモダチ	ネクステック	3,800円	ETC	通信	○
034	未定	www.サッカー～参加者募集～	Happy？	5,800円	SLG		ー
035	未定	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンダイ/開発元・カプコン	未定	ACT		ー
036	未定	タコのマリネ	マイクロキャビン	未定	PUZ		○

セガが他社ハードに供給するタイトル

プレイステーション2

※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年1月				
31日	バーチャファイター4	セガ	6,800円	F・ACT	
	2002年2月				
14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	6,800円	ACT	
	2002年3月				
7日	サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	セガ/スマイルビット	6,800円	SLG	
14日	LE MANS 24 HOURS	セガ	6,800円	RAC	
28日	ROOMANIA#203	セガ	5,800円	SLG	
	2002年春以降				
2002年春	エアロダンシング4	セガ	未定	SLG	
2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	
2002年春	シャカっとタンバリン	セガ	未定	ETC	
2002年	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	HANDRED SWORDS	セガ	未定	SLG	
未定	やきゅつく2002（仮）	セガ	未定	SLG	
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
未定	カルドセプトセカンド	セガ	未定	TAB	
未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中

ニンテンドーゲームキューブ

※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年2月				
14日	バーチャストライカー3 ver.2002	セガ	6,800円	SPT	
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	キーボード対応

Xbox

※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年2月				
22日	ジェット セット ラジオ フューチャー	セガ	6,800円	ACT	
	2002年3月				
未定	ガンヴァルキリー	セガ	未定	A・SHT	
	2002年内				
2002年	sega GT2002（仮）	セガ	未定	RAC	
	発売日未定				
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	未定	SHT	
未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	
未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	
未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中

PC（Windows&Macintosh）

※アンケート記入用No.はありません

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応OS
	2002年1月				
31日	TYPING スペースハリア	セガ	4,800円	ETC	Win95/98/Me/2000
31日	ぱそピコ あいとゆめのくに サンリオピューロランド ちゃんとできるかな？ みんなとたのしいおゆうぎかい	セガ	5,400円	教育	Win95/98/Me
	2002年				
2002年	セガマリンフィッシング	セガ	7,800円	SPT	Win95/98/Me
2002年	TYPING アウトラン	セガ	未定	ETC	Win95/98/Me/2000
	発売日未定				
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	未定
未定	ダービーオーナーズクラブオンライン	セガ	未定	SLG	未定
未定	SPORTS JAM	セガ	未定	SPT	Win95/98/Me

ゲームボーイアドバンス

※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年3月				
28日	シャイニング・ソウル	セガ	5,800円	RPG	
	2002年春				
未定	プロ野球チームをつくろう！ アドバンス	セガ/スマイルビット	未定	SLG	
未定	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	セガ	未定	TAB	

プレイステーション2

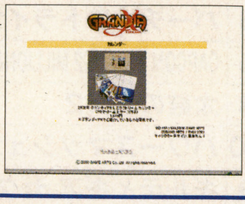
※写真はSCPH-30000のパッケージです

PS2本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2000年3月4日発売●29,800円（発売時は39,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

「2002年 グランディアII & エクストリーム カレンダー」予約受付開始

1月31日に発売されるユーザー期待のPS2大作RPG「グランディアエクストリーム」と、2月21日発売予定の「グランディアII」。この2タイトルが2002年度版のカレンダーとなり、現在予約受付が開始されている。カレンダーは、7枚セット・卓上ケース付きで、価格は1,575円。詳細は下記のURLで。

http://www.gamearts.co.jp/shop/item/index.html



7枚セット・卓上ケース付きで、この値段はお買い得。部屋に飾りとしてもおける逸品。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
ー	1日	A列車で行こう2001 パーフェクトセット	アートディンク	6,800円	SLG	HDD
ー	1日	NBAライブ2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
ー	1日	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO	SCEJ	3,200円	RAC	
ー	10日	チョロQHG2	タカラ	6,800円	RAC	
ー	17日	サンダーストライク：オペレーション フェニックス	アイドス・インタラクティブ	6,800円	SHT	
ー	17日	クライマックステニス	コナミ	6,800円	SPT	
ー	17日	タイピング真剣勝負 六三四の剣（単体版）	SUNSOFT	4,800円	ETC	
ー	17日	タイピング真剣勝負 六三四の剣（キーボード同梱版）	SUNSOFT	7,300円	ETC	
ー	17日	BRAVO MUSIC（ブラボーミュージック） 超名曲盤	SCEJ	2,800円	ACT	
ー	17日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.1 ラブ★スマッシュ！	D3パブリッシャー	2,000円	SPT	
ー	24日	山佐Digiワールド2 LCDエディション	ヤマサエンタテイメント	6,800円	SLG	
ー	24日	★山佐Digiワールド2 LCDエディションDX	ヤマサエンタテイメント	8,800円	SLG	

【ドーリームキャストの対応周辺機器】
アナログ……アスキーミッションスティック
銃……ドリームキャスト・ガン
スティック…アーケードスティック
ツイン……ツインスティック
つりコン……つりコントローラ
ハンドル……レーシングコントローラ
マイク……マイクデバイス
ケーブル……ドリームキャスト・対戦ケーブル
VM……ビジュアルメモリ
振動……ぷるぷるぱっく
BbA……ブロードバンドアダプタ
DD……ドリームキャストダイレクト（セガのネット通販）取り扱いタイトル（http://www.d-direct.ne.jp）
【VGA】○…VGA対応、△…VGA非対応、ー…VGA対応未定

※『対応など』の欄の②、③は2枚組、3枚組を表します。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
ー	24日	マッデン NFL スーパーボウル 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
ー	24日	超！楽しいインターネット "ともだちのわ" TypeOS（モデム同梱版）	SUNSOFT	8,800円	ETC	通信
ー	24日	超！楽しいインターネット "ともだちのわ" TypePG（モデム同梱版）	SUNSOFT	8,800円	ETC	通信
ー	24日	超！楽しいインターネット "ともだちのわ" ブロードバンド	SUNSOFT	3,800円	ETC	通信 HDD
ー	24日	夜明けのマリコ 2nd Act	SCEJ	2,800円	ETC	
ー	24日	夜明けのマリコ 2nd Act パフォーマンスパック（USBマイク同梱）	SCEJ	4,800円	ETC	
ー	24日	エキサイティングプロレス3	ユークス	6,800円	SPT	
ー	31日	ウェーブ ラリー	アイドス・インタラクティブ	6,800円	SPT	
ー	31日	グランディア エクストリーム（限定版）	エニックス	9,800円	RPG	
ー	31日	グランディア エクストリーム	エニックス	7,800円	RPG	
ー	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	6,800円	SPT	
ー	31日	★ファイナルファンタジーX インターナショナル	スクウェア	7,800円	RPG	
ー	31日	バーチャファイター4	セガ	6,800円	F・ACT	
ー	31日	プラレール～夢がいっぱい！プラレールで行こう！～	トミー	6,800円	SLG	
ー	31日	ラ・ピュセル～光の聖女伝説～（通常版）	日本一ソフトウェア	6,800円	S・RPG	
ー	31日	ラ・ピュセル～光の聖女伝説～（限定版）	日本一ソフトウェア	7,800円	S・RPG	
ー	31日	★AKIRA PSYCHO BALL アキラ サイコボール	バンダイ	4,980円	TAB	
ー	31日	バーチャファイター4スティック	ホリ	3,980円	周辺機器	
ー	31日	ベレッタM92FSターゲット INOX	ホリ	9,800円	周辺機器	
ー	31日	Ready 2 Rumble Boxing Round 2（レディ トゥ ランブル ボクシング ラウンド2）	ミッドウェイ	6,800円	SPT	
037	未定	三國志Ⅷ	コーエー	9,800円	SLG	
		2002年2月				
038	7日	SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
039	7日	NHL 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
040	7日	スマッシュコート プロトーナメント	ナムコ	6,800円	SPT	
041	7日	★マジカルスポーツ HardHitter2	魔法	5,800円	SPT	
042	14日	ソウルリーバー2	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
043	14日	AGE OF EMPIRESⅡ THE AGE OF KINGS	コナミ	6,800円	SLG	通信 HDD
004	14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	6,800円	A・ADV	
044	14日	★甲子園 紺碧の空	魔法	5,800円	SPT	
045	14日	ターザン フリーライド	ユービーアイソフト	6,800円	A・ADV	
046	21日	グランディアⅡ	エニックス	6,800円	RPG	
047	21日	鉄1～電車でバトル！～WORLD GRAND PRIX	シスコンエンタテイメント	3,800円	RAC	
048	28日	いただきストリート3 億万長者にしてあげる！～家庭教師つき！～	エニックス	6,800円	TAB	
049	28日	RPGツクール5	エンターブレイン	7,800円	ETC	
ー	28日	eb！USBコンパクトキーボード	エンターブレイン	3,500円	周辺機器	
050	28日	★遙かなる時空の中で2	コーエー	6,800円	ADV	
050	28日	★遙かなる時空の中で2 プレミアムBOX	コーエー	8,800円	ADV	
051	28日	永世名人_通信将棋倶楽部	コナミ	6,800円	TAB	通信
052	28日	キーボードマニアⅡ 2ndMIX＆3rdMIX	コナミ	6,800円	SLG	
053	28日	★超高速麻雀プラス	サクセス	3,800円	TAB	
054	28日	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	ナムコ	7,800円	RPG	
054	28日	ゼノサーガ エピソードI 力への意志 限定版	ナムコ	12,800円	RPG	
055	上旬	侍～SAMURAI～	スパイク	6,800円	A・ADV	
056	未定	★ソルトレーク2002	アイドス・インタラクティブ	未定	SPT	
057	未定	最終電車	ヴィジット	5,800円	ADV	
058	未定	三國志戦記	コーエー	6,800円	SLG	
059	未定	デュアルハーツ	SCEJ	未定	A・ADV	
060	未定	リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～	ビクターインタラクティブソフトウエア	6,800円	RPG	
061	未定	Gauntlet Dark Legacy（ガントレット ダーク レガシー）	ミッドウェイ	6,800円	ACT	
		2002年3月				
062	7日	鬼武者2	カプコン	6,800円	A・ADV	
063	7日	サイバー雀荘 ～東風荘編～	コナミ	6,800円	TAB	通信
064	7日	サイヴァリア コンプリートエディション	サクセス	5,800円	SHT	
064	7日	★サイヴァリア コンプリートエディション（攻略DVD同梱版）	サクセス	7,800円	SHT	
064	7日	★サイヴァリア コンプリートエディション（サントラCD同梱版）	サクセス	7,800円	SHT	
067	7日	リアルバスフィッシング トップアングラー	シムス	5,800円	SPT	
068	7日	サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6,800円	SLG	
069	14日	箱庭鉄道～ブルートレイン・特急編～	サクセス	5,800円	SLG	
070	14日	ル・マン（r） 24アワーズ	セガ	6,800円	RAC	
071	14日	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCEJ	5,800円	RPG	
071	14日	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード プレミアムボックス（初回限定版）	SCEJ	8,800円	RPG	
072	21日	★日本プロ野球2002（仮）	コナミ	6,800円	未定	
073	28日	実況GIステイブル2	コナミ	6,800円	SLG	
074	28日	ROOMMANIA＃203	セガ	6,800円	SLG	
075	下旬	鉄拳4	ナムコ	未定	F・ACT	
076	未定	★レスキューヘリ エアレンジャー2	アスク	6,800円	ACT	
077	未定	剣豪2	元気	未定	ACT	
078	未定	★湾岸ミッドナイト	元気	未定	RAC	
079	未定	幻想水滸伝Ⅲ	コナミ	未定	RPG	
080	未定	キングダム ハーツ	スクウェア	未定	RPG	
081	未定	日米間プロ野球 FINAL LEAGUE	スクウェア	未定	SPT	
082	未定	WRC（～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～）	スパイク	6,800円	RAC	
083	未定	★EX人生ゲーム ルーレットコントローラ同梱版	タカラ	7,800円	TAB	
083	未定	EX人生ゲーム	タカラ	6,800円	TAB	
ー	未定	★ルーレットコントローラ	タカラ	2,800円	周辺機器	
084	未定	アルペンレーサー3	ナムコ	未定	RAC	
085	未定	スーパーロボット大戦IMPACT	バンプレスト	7,980円	S・RPG	
085	未定	スーパーロボット大戦IMPACT（限定版）	バンプレスト	9,980円	S・RPG	
		2002年4月				
087	未定	絶体絶命都市	アイレムソフトウェアエンジニアリング	6,800円	A・ADV	
088	未定	GALERIANS：ASH	エンターブレイン	6,800円	A・ADV	
089	未定	★リリーのアトリエ プラス～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	4,800円	RPG	
090	未定	★SHINE（シャイン）～言葉を紡いで～	サクセス	未定	ADV	
		2002年6月				
091	未定	ルームメイト・麻美－おくさまは女子高生－	データム・ポリスター	6,800円	ADV	
		今冬				
092	今冬	スタントGP	タイタスジャパン	5,800円	RAC	
		2002年春以降				
093	2002年春	GENERATION OF CHAOS NEXT～失われし絆～	アイディアファクトリー	6,800円	S・RPG	
094	2002年春	E.O.E. －崩壊の前夜－（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
095	2002年春	コマンドス2（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	SLG	
096	2002年春	★-U-underwater unit	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	SHT	
097	2002年春	チキチキマシン猛レース～ブラック魔王＆ケンケン～	インフォグラムハドソン	6,800円	RAC	
098	2002年春	Kanon（カノン）	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
099	2002年春	BLACK／MATRIXⅡ	NECインターチャネル	未定	S・RPG	
100	2002年春	PROJECT FIFA ワールドカップ～それなら君が代表監督～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SLG	
101	2002年春	Auto Modellista	カプコン	未定	RAC	
102	2002年春	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	カプコン	未定	SHT	
103	2002年春	ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風	カプコン	未定	ACT	
104	2002年春	★提督の決断Ⅳ	コーエー	9,800円	SLG	
105	2002年春	封神演義2	コーエー	6,800円	RPG	
106	2002年春	ときめきメモリアル Girl's Side	コナミ	未定	SLG	
107	2002年春	レーシングコンストラクション まげる・つける・はしーる 俺☆デッドヒート	サクセス	未定	ETC	HDD
108	2002年春	機甲武装 Gブレイカー 第三次クラウディア大戦（仮）	サンライズインタラクティブ	6,800円	SLG	
109	2002年春	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定	RPG	通信 HDD
110	2002年春	RS～ライディングスピリッツ～	スパイク	未定	RAC	
111	2002年春	エアロダンシング4	セガ	未定	SLG	
112	2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	
113	2002年春	ポポロクロイス～はじまりの冒険～	SCEJ	5,800円	RPG	
114	2002年春	ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国	タイトー	未定	RPG	
115	2002年春	ジェットでGO！2	タイトー	未定	SLG	
116	2002年春	ARMORED CORE 3	フロム・ソフトウェア	6,800円	ACT	
117	2002年春	SpyHunter	ミッドウェイ	未定	ACT	
118	2002年夏	機甲武装 Gブレイカー レジェンド オブ クラウディア	サンライズインタラクティブ	6,800円	ACT	
119	2002年夏	プロジェクト・ミネルヴァ	D3パブリッシャー	未定	SLG	
120	2002年秋	金鉱脈発見ゲーム 一発千金！（仮）	ファブコミュニケーションズ	未定	SLG	
121	2002年	ESPN NBA 2Night 2002	コナミ	6,800円	SPT	
122	2002年	キング オブ コロシアム（仮）	スパイク	未定	SPT	
123	2002年	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
124	2002年	ドリフトチャンプ	ハドソン	未定	RAC	
125	2002年	BX（ビー・クロス）	ハドソン	未定	ACT	
126	2002年	SHADOW TOWER～ABYSS（シャドウタワー アビス）	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
065	2002年	アークザラッド 精霊の黄昏	SCEJ	未定	RPG	
		発売日未定				
127	未定	A列車で行こう2002（仮）	アートディンク	未定	SLG	通信
128	未定	A列車で行こう2003（仮）	アートディンク	未定	SLG	通信
129	未定	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	5,800円	ACT	
130	未定	GUN＝HEARTS（ガンハーツ）	アイディアファクトリー	6,800円	ACT	
131	未定	フリントストーン ビバ！ ロックベガス ハチャメチャカーレース	アイディアファクトリー	5,800円	RAC	
132	未定	ハーディー・ガーディー（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	PUZ	
133	未定	プロジェクト・エデン	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
134	未定	AI囲碁2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
135	未定	AI将棋2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
136	未定	AI麻雀2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
137	未定	WAR JUDGMENT（ウォージャッジメント）（仮）	アルゼ	未定	TAB	
138	未定	THE SPLIZER（スプライザー）（仮）	アルゼ	未定	A・ADV	
139	未定	3Dリアル・ドライブ（仮）	ヴィアール・ワン	未定	SLG	
140	未定	聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定	未定	
141	未定	峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	未定	RAC	
142	未定	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス	未定	RPG	
143	未定	LEVEL DIVE レベルダイヴ	エニックス	未定	A・ADV	
144	未定	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
145	未定	徹萬 免許皆伝（てつまん めんきょかいでん）（仮）	加賀テック	未定	TAB	
146	未定	ビルバク	角川書店	3,980円	PUZ	
147	未定	クロックタワー3	カプコン	未定	ADV	
148	未定	PRIDE（仮）	カプコン	未定	SPT	
149	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	6,800円	PUZ	
150	未定	戦國麻雀「兵」	カルチャーブレーン	5,800円	TAB	
151	未定	ぬいペッツ カフェ	カルチャーブレーン	6,800円	SLG	
152	未定	決戦3（仮）	コーエー	未定	SLG	
153	未定	ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	未定	S・RPG	
154	未定	Frogger The Great Quest（仮）	コナミ	未定	ACT	
155	未定	通信上海（仮）	SUNSOFT	未定	PUZ	通信
ー	未定	USBキーボード（仮）	SUNSOFT	未定	周辺機器	
157	未定	1 on 1 Government（ワンオンワン ガバメント）	ジョルダン	未定	SPT	
158	未定	WSC	スパイク	未定	RAC	
159	未定	爆走デコトラ伝説3 ～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RAC	
160	未定	ファイヤープロレスリング最新作（仮）	スパイク	未定	SPT	
161	未定	ハイパーツアー	スリーディ	5,800円	SLG	
162	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
163	未定	カルドセプト セカンド	セガ	未定	TAB	
164	未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
165	未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
166	未定	ハンドレッドソード	セガ	未定	SLG	
167	未定	やきゅつく2002（仮）	セガ	未定	SLG	
168	未定	パーフェクトゴルフ3（仮）	セタ	未定	SPT	
169	未定	ふたりのFANTAVISION	SCEJ	未定	PUZ	
170	未定	ポイニーポイン	SCEJ	5,800円	ACT	
171	未定	トップガン	タイタスジャパン	未定	SHT	
172	未定	ロータスチャレンジ	タイタスジャパン	未定	RAC	
173	未定	ロボコップ	タイタスジャパン	未定	ACT	
174	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TAB	
175	未定	Kunai（仮）	テクモ	未定	ACT	
176	未定	AXIS	ナムコ	未定	未定	
177	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
178	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
179	未定	宇宙戦艦ヤマト イスカンダルへの追憶	バンダイ	未定	SLG	
180	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	ACT	
181	未定	F-1（仮）	ビデオシステム	未定	RAC	
182	未定	最強 東大将棋スペシャル	毎日コミュニケーションズ	2,000円	TAB	
183	未定	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	ADV	
184	未定	ワールド・ネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	未定	SLG	
185	未定	ソウルサーフィン（仮）	童	未定	ACT	

プレイステーション

※写真はPS Oneのパッケージです。

PS本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1994年12月3日発売
●9,980円(発売時は39,800円)
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

車の中でもPS三昧！

PS one、専用液晶モニター、専用カーアダプターを用意することで、車の中でもPSが楽しめるのは先日お伝えしたとおり。このお知らせを日本全国に広めようという「PS one IN CAR」キャンペーンがスタート。車に「PS one IN CAR」ステッカーを貼り、その車の目撃情報を全国から大募集するというユニークな企画だ。詳細はこちらをチェック。
http://www.scei.co.jp/ps/incar/

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
ー	1日	必殺パチンコステーションSP3	SUNSOFT	4,800円	SLG	
ー	1日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA（PSone Books）	フロム・ソフトウェア	1,800円	SLG	
ー	1日	KING'S FIELDⅢ（PSone Books）	フロム・ソフトウェア	1,800円	RPG	
ー	17日	ぽっきり1400 ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
ー	17日	ぽっきり1400 G・T・A	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
ー	17日	★エアガイツ（PSone Books）	スクウェア	2,500円	F・ACT	
ー	17日	★クロノ・トリガー（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RPG	
ー	17日	★フロントミッション3（PSone Books）	スクウェア	2,500円	S・RPG	
ー	17日	スロッターマニア2 超熱30φ!ハナハナ&キンバリー&ハイシオ	ドラート	5,800円	SLG	
ー	17日	Major Wave シリーズ エンジェル・ブレード	ハムスター	1,500円	S・RPG	
ー	17日	Major Wave シリーズ ザ・放送局 サテライTV	ハムスター	1,500円	SLG	
ー	24日	どこまでも青く…。	キッド	6,800円	ADV	
ー	24日	どこまでも青く…。 初回限定版（ラジオCD同梱）	キッド	6,800円	ADV	
ー	24日	SuperLite 3in1シリーズ アーケードクラシック集	サクセス	2,800円	ACT	
ー	24日	SuperLite 3in1シリーズ おえかきパズル集	サクセス	2,800円	PUZ	
ー	24日	SuperLite 3in1シリーズ ナンクロ集	サクセス	2,800円	PUZ	
ー	24日	スーパープライスシリーズ「花札」	セレン	950円	TAB	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
ー	24日	スーパープライスシリーズ「ブロック&スイッチ」	セレン	950円	PUZ	
ー	24日	スーパープライスシリーズ「リバーシ」	セレン	950円	TAB	
ー	24日	NICE PRICEシリーズ Vol.3「花札&カードゲーム」	デジキューブ	2,200円	TAB	
ー	24日	NICE PRICEシリーズ Vol.5「チェス&リバーシ」	デジキューブ	2,200円	TAB	
ー	24日	NICE PRICEシリーズ Vol.6「クイズ DE バトル」	デジキューブ	2,200円	QIZ	
ー	31日	★撞球リミックス ビリヤードマルチプル(PSone Books)	アスク	1,500円	SPT	
ー	31日	beatmania 6th MIX+CORE REMIX	コナミ	5,800円	SLG	
ー	31日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.84 THE イントロクイズ	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
ー	31日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.85 THE 戦国武将 ～天下統一の野望～	D3パブリッシャー	1,500円	SLG	
ー	31日	ZOIDS2 ヘリック共和国vsガイロス帝国	トミー	5,800円	SLG	
ー	31日	ソウルエッジ(PSone Books)	ナムコ	1,800円	F・ACT	
ー	31日	Tales of Fandom Vol.1 (テイルズ オブ ファンダム Vol.1)	ナムコ	3,800円	ETC	
ー	31日	ゆきんこ☆ばぁにんぐ	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
ー	31日	★満福!鍋家族	メディアエンターテイメント	3,800円	ACT	
186	下旬	SLOT!PRO3～ジャグラースペシャル～	日本テレネット	5,200円	SLG	
187	未定	GROOVE ADVENTURE RAVE ～悠久の絆～	コナミ	5,800円	RPG	
188	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.4「ビリヤード・キング」	デジキューブ	2,200円	TAB	
		2002年2月				
189	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ	アトラス	3,800円	ETC	
189	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ(マウスコントローラセット)	アトラス	5,800円	ETC	
190	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のともだち	アトラス	3,800円	ETC	
191	7日	首都高バトルR(PSone Books)	元気	1,800円	RAC	
192	7日	玉繭物語(PSone Books)	元気	1,800円	RPG	
193	7日	BELTLOGGER9 (PSone Books)	元気	1,800円	SHT	
194	7日	マーシャルビート(専用コントローラ同梱)	コナミ	12,800円	ACT	
195	7日	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	4,800円	S・RPG	
196	14日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT VOL.4	SUNSOFT	1,500円	ACT	
197	14日	ぽっきり1400 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
198	14日	ぽっきり1400 シープ	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
199	14日	★SIMPLE 1500 実用シリーズ Vol.13 心理ゲーム～それいけココロジー ココロのウソの摩訶不思議～	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
200	14日	★SIMPLE 1500 実用シリーズ Vol.14 暮らしのマナー～冠婚葬祭編～	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
201	14日	チョコレート♪キッス	デジキューブ	3,800円	ADV	
202	14日	R4-RIDGE RACER TYPE4-(PSone Books)	ナムコ	1,800円	RAC	
005	28日	ミルキィ・シーズン	キッド	6,800円	ADV	
204	28日	★SuperLite Goldシリーズ みんなのオセロ	サクセス	1,800円	PUZ	
205	28日	ハムスター倶楽部-i(愛)	ジョルダン	4,800円	SLG	
206	28日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.82 THE 潜水艦	D3パブリッシャー	1,500円	ACT	
207	28日	★SIMPLE 1500 シリーズ Vol.86 THE 鬼ごっこ	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
208	28日	★SIMPLE 1500 シリーズ Vol.87 THE 競艇	D3パブリッシャー	1,500円	SLG	
209	28日	★SIMPLE 1500 シリーズ Vol.88 THE ギャル麻雀 LoveSongs アイドルはハイレ～ト	D3パブリッシャー	1,500円	TAB	
210	下旬	★SLOT!PRO4～大漁スペシャル～	日本テレネット	4,800円	SLG	
211	下旬	★HEIWA Parlor!PRO 綱取スペシャル	日本テレネット	5,200円	SLG	
212	下旬	SHADOW AND SHADOW	プリンセスソフト	未定	ADV	
213	未定	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン	アトラス	3,800円	ETC	
213	未定	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン(マウスコントローラセット)	アトラス	5,800円	ETC	
214	未定	最終電車(再廉価版)	ヴィジット	800円	ADV	
215	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.7「ピンボール(仮)」	デジキューブ	2,200円	TAB	
216	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.8「ボウリング(仮)」	デジキューブ	2,200円	SPT	
217	未定	どこでもハムスター びっ!クリック探検隊	ベック	3,800円	ADV	
		2002年3月				
218	7日	★SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋上級編	サクセス	1,800円	TAB	
219	7日	★SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋初級編	サクセス	1,800円	TAB	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
220	7日	★SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋中級編	サクセス	1,800円	TAB	
221	7日	もっとトランプしようよ! iモードでグランプリ	ピュアサウンド	3,980円	TAB	
222	14日	運動不足解消 パンチdeダイエット	トワイライトエクスプレス	3,800円	ACT	
223	28日	Major Wave シリーズ どきどきシャッターチャンス～恋のパズルを組み立てて～	ハムスター	1,500円	ADV	
224	28日	Major Wave シリーズ 日本一麻雀 創龍	ハムスター	1,500円	TAB	
225	28日	ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス	ハムスター	3,800円	SPT	
226	未定	真・女神転生II	アトラス	4,800円	RPG	
227	未定	王子さまLv1	キッド	5,800円	RPG	
228	未定	★すべてがFになる～THE PERFECT INSIDER～	キッド	6,800円	ADV	
229	未定	ミニモニ。ダイスdeぴょん!	コナミ	未定	TAB	
230	未定	星のまほろば	ジョルダン	5,800円	ADV	
231	未定	★モンスターズ・インク ～モンスターアカデミー～(仮)	トミー	5,800円	ACT	
232	未定	From TV animation ONE PIECE グランドバトル!2	バンダイ	未定	F・ACT	
		今冬				
233	今冬	東京魔人學園外法帖(通常版)	アスミック・エース エンタテインメント	6,800円	ADV	
233	今冬	東京魔人學園外法帖(特別初回限定版)	アスミック・エース エンタテインメント	9,800円	ADV	
235	今冬	SIMPLE キャラクター 2000 シリーズ Vol.06 ど根性ガエル THE 麻雀	バンダイ	2,000円	TAB	
		2002年春以降				
236	2002年春	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	サクセス	5,800円	F・ACT	
237	2002年春	SuperLite 1500 シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	1,500円	SHT	
238	2002年春	シャカっとタンバリン!	セガ	未定	ACT	
239	2002年春	あいのり	テクモ	未定	ETC	
240	2002年春	Major Wave シリーズ The鬼退治～目指せ!二代目桃太郎～	ハムスター	1,500円	TAB	
241	2002年	★虹色ドッジボール～乙女たちの青春～	アトラス	6,800円	ACT	
241	2002年	★虹色ドッジボール～乙女たちの青春～ デラックスパック	アトラス	8,800円	ACT	
242	2002年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5,800円	ADV	
		発売日未定				
243	未定	なげっと～激録! プルプル商店街～(仮)	アクティアート	未定	ACT	
244	未定	真・女神転生 if…	アトラス	未定	RPG	
245	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	5,980円	S・RPG	
246	未定	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
247	未定	バーチャル飛龍の拳DASH	カルチャーブレーン	1,500円	F・ACT	
248	未定	本格対戦将棋「聖」HIJIRI	カルチャーブレーン	1,500円	TAB	
249	未定	ARKS1000 ～目指せ! 究極の召喚士～(仮)	クレフインベンション	未定	ADV	
250	未定	私立鳳凰学園三年純真組	J・ウイング	3,800円	SLG	
251	未定	私立鳳凰学園 SWEET HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
252	未定	私立鳳凰学園 NATURAL HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
253	未定	私立鳳凰学園 PURE HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
254	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	5,800円	SLG	
255	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PUZ	
256	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	ADV	
257	未定	LOVE GAME'S PLUS ～かなり対戦テニス～	Tears	未定	SPT	
258	未定	テニス大好き!	トンキンハウス	未定	SPT	
259	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPT	
260	未定	LEGO(r) レゴ(r)のせかい	バンダイ	3,800円	ETC	
261	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5,800円	SLG	
262	未定	パカパカパッションスペシャル	プロデュース	4,800円	ETC	
263	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	3,800円	SHT	

ニンテンドーゲームキューブ

※写真はバイオレットカラーのパッケージです
※ほかにオレンジとブラックがあります

GC本体データ
- ●任天堂●2001年9月14日発売
- ●25,000円
- ●同梱物/コントローラ(×1)、ACアダプタ 印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
ー	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	6,800円	SPT	
		2002年2月				
264	14日	バーチャストライカー3 ver.2002	セガ	6,800円	SPT	
265	21日	動物番長	任天堂	6,800円	ACT	
		2002年3月				
266	14日	★実況ワールドサッカー2002	コナミ	6,800円	SPT	
267	15日	巨人のドシン	任天堂	6,800円	未定	
268	22日	バイオハザード	カプコン	未定	A・ADV	
269	未定	★NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
270	未定	STAR WARS ROGUE LEADER:ROGUE SQUADRON II (仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SHT	
		2002年4月				
271	未定	RUNE	フロム・ソフトウェア	6,800円	RPG	
		2002年5月				
272	未定	コロコロカービィ2 (仮)	任天堂	未定	ACT	
		2002年春以降				
273	2002年春	★バトル封神	コーエー	6,800円	ACT	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年春以降				
274	2002年春	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	任天堂	未定	A・ADV	
275	2002年春	ボンバーマンジェネレーション	ハドソン	未定	ACT	モバイルアダプタGB対応
276	2002年夏	エターナルダークネス 招かれた13人(仮)	任天堂	6,800円	ADV	
277	2002年夏	マリオサンシャイン (仮)	任天堂	未定	ACT	
278	2002年夏	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	未定	F・ACT	
279	2002年冬	峠バトル (仮)	元気	未定	RAC	
280	2002年末	ゼルダの伝説GC (仮)	任天堂	未定	RPG	
281	2002年	★GROOVE ADVENTURE RAVE (仮)	コナミ	未定	ACT	
282	2002年	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	未定	F・ACT	
283	2002年	ゴールド☆マウンテン	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
284	未定	バイオハザード0	カプコン	未定	A・ADV	
285	未定	バイオハザード 2	カプコン	未定	A・ADV	
286	未定	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	未定	A・ADV	
287	未定	バイオハザード 4 (仮)	カプコン	未定	A・ADV	
288	未定	バイオハザード CODE:Veronica 完全版	カプコン	未定	A・ADV	
289	未定	バットマン ダークトゥモロー (仮)	ケムコ	未定	ACT	
290	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
291	未定	ファンタシースターオンライン(仮)	セガ	未定	RPG	
177	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
178	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
292	未定	1080° GC	任天堂	未定	SPT	
293	未定	ディズニーズ ミッキー (仮)	任天堂	未定	未定	
293	未定	ドンキーコングレーシング (仮)	任天堂	未定	RAC	
294	未定	メトロイドプライム (仮)	任天堂	未定	ACT	

Xbox

※写真は北米版のものです。

Xbox本体データ
- ●マイクロソフト
- ●2002年2月22日発売予定
- ●価格未定
- ●同梱物/コントローラ(×1)、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年2月				
295	22日	幻魔 鬼武者	カプコン	未定	A・ADV	
296	22日	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 (仮)	コナミ	未定	SPT	
297	22日	エアフォースデルタII	コナミ	未定	SHT	
298	22日	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	未定	ADV	
299	22日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	未定	SPT	
300	22日	ジェット セット ラジオ フューチャー	セガ	6,800円	ACT	
301	22日	デッド オア アライブ 3	テクモ	未定	F・ACT	
302	22日	DOUBLE-S.T.E.A.L (ダブル・スティール)	BUNKASHA GAMES	6,800円	ACT	
303	未定	トランスワールド・サーフ	インフォグラムハドソン	未定	SPT	
304	未定	RUNEBRID	TAKUYO	未定	S・RPG	
		2002年3月				
305	7日	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	5,800円	SLG	
305	7日	ビストロ・きゅーぴっと スペシャルボックス (仮)	サクセス	9,800円	SLG	
266	14日	実況ワールドサッカー2002	コナミ	未定	SPT	
307	未定	ガンヴァルキリー	セガ	未定	SHT	
308	未定	★機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	6,800円	ACT	
		2002年春以降				
309	2002年春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	未定	RPG	
310	2002年春	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	未定	F・ACT	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年春以降				
311	2002年春	ファントムクラッシュ (仮)	元気	未定	SHT	
312	2002年春	イノセントティアーズ	広美	未定	S・RPG	
313	2002年春	信長の野望・嵐世記	コーエー	9,800円	SLG	
314	2002年春	マジデスファイト!	TAKUYO	未定	ACT	
315	2002年春	MASTER SLAVE	TAKUYO	未定	RPG	
316	2002年春	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	未定	RPG	HDD
317	2002年春	格闘超人	マイクロソフト	未定	F・ACT	
318	2002年春	Jockey's Road	マイクロソフト	未定	RPG	
319	2002年春	天空-Tenku-	マイクロソフト	未定	ACT	
320	2002年春	ねずみくす	マイクロソフト	未定	ACT	
321	2002年春	HALO	マイクロソフト	未定	ADV	
322	2002年春	Project Gotham	マイクロソフト	未定	RAC	
323	2002年春	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	未定	ACT	
324	2002年春	式神の城	メディアクエスト	未定	SHT	
325	2002年春	ミスト III :エグザイル	メディアクエスト	未定	ADV	
326	2002年	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	未定	TAB	
327	2002年	segaGT2002 (仮)	セガ	未定	RAC	
328	2002年	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	未定	S・RPG	
329	2002年	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
330	2002年	Style Laboratory	ライツ	未定	SLG	
		発売日未定				
331	未定	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	未定	SPT	
332	未定	真・女神転生 On Line (仮)	アトラス	未定	RPG	通信
333	未定	ディノクライシス(仮)	カプコン	未定	A・ADV	
334	未定	ブレイン・ボックス(仮)	カプコン	未定	ACT	
335	未定	斬 歌舞伎	元気	未定	F・ACT	
336	未定	紅の海 (仮)	コーエー	未定	RPG	
337	未定	THE HOUSE OF THE DEAD3	セガ	未定	SHT	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
338	未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	
339	未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	
340	未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
291	未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	
177	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
341	未定	タイトル未定	ナムコ	未定	A・ADV	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
342	未定	デッド トゥ ライツ（仮）	ナムコ	未定	A・ADV	
178	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
343	未定	キングダムアンダーファイアⅡ	パンタグラム	未定	SLG	
344	未定	レリクス	ボーステック	未定	ADV	
345	未定	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	ADV	

ゲームボーイアドバンス

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにKOFバージョンなどがあります

GBA本体データ
- ●任天堂
- ●2001年3月21日発売
- ●9,800円
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年1月				
−	1日	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX〜NEO BLOOD〜	マーベラスエンターテイメント	5,800円	F・ACT	
−	1日	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX〜NEO BLOOD〜(ゲームボーイアドバンス本体KOF仕様クリアブラックハードセット)	マーベラスエンターテイメント	15,600円	F・ACT	
−	11日	パックマンコレクション	ナムコ	3,800円	ETC	
−	17日	スナップキッズ	エニックス	5,980円	RPG	
−	17日	グラディウスジェネレーション	コナミ	5,800円	SHT	
−	24日	幽霊屋敷の二十四時間	グローバル・A・エンタテインメント	4,800円	ETC	
−	25日	ギルティギア ゼクス アドバンスエディション	サミー	5,800円	F・ACT	
−	25日	トマトアドベンチャー	任天堂	4,800円	RPG	
−	31日	★ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4,800円	ACT	
−	31日	アニマルマニアどきどき相性チェック（仮）	コナミ	5,800円	ETC	
−	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	5,800円	SPT	
		2002年2月				
346	7日	ボンバーマンMAX2 ボンバーマンバージョン	ハドソン	4,800円	ACT	
347	7日	ボンバーマンMAX2 マックスバージョン	ハドソン	4,800円	ACT	
348	8日	BLACK BLACK〜ブラブラ〜	カプコン	4,800円	RPG	
349	14日	WTA ツアー テニスポケット（仮）	コナミ	5,800円	SPT	
350	14日	メールでキュート	コナミ	5,800円	ADV	
351	21日	どーもくんの不思議てれび	任天堂	4,800円	ACT	
352	28日	ゴエモンニューエイジ出動！	コナミ	5,800円	ACT	
353	未定	徹萬アドバンス〜免許皆伝シリーズ	加賀テック	4,800円	TAB	
354	未定	Jリーグポケット2	コナミ	5,800円	SLG	
		2002年3月				
355	1日	沈黙の遺跡〜エストポリス外伝〜	タイトー	未定	RPG	
356	8日	ハッピィパネッチュ！（仮）	任天堂	4,800円	PUZ	
357	14日	★K-1ポケットグランプリ	コナミ	5,800円	SPT	
358	20日	★川のぬし釣り5〜不思議の森から〜	ビクターインタラクティブソフトウエア	4,800円	RPG	
359	21日	パワプロクンポケット4	コナミ	5,800円	SPT	
360	28日	★一石八鳥〜これ一本で8種類！〜	コナミ	5,800円	ETC	
361	28日	SHINING SOUL（シャイニング・ソウル）	セガ	5,800円	RPG	
362	28日	妖怪道	フウキ	5,200円	RPG	
363	29日	カエルBバック	角川書店	5,800円	RPG	
364	未定	ファイナルファイヤープロレスリング〜夢の団体運営！〜	スパイク	未定	SPT	
365	未定	闘魂烈伝アドバンス	トミー	5,800円	F・ACT	
366	未定	★モンスターズ・インク 〜ブー救出大作戦！〜（仮）	トミー	4,800円	ACT	
367	未定	とっとこハム太郎3（仮）	任天堂	4,800円	ADV	
368	未定	ルナ〜レジェンド〜	メディアリング	未定	RPG	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年4月				
369	未定	携帯電獣テレファング2・スピード	スマイルソフト	未定	RPG	
370	未定	携帯電獣テレファング2・パワー	スマイルソフト	未定	RPG	
371	未定	でじこミュニケーション	ブロッコリー	未定	ETC	
		今冬				
372	今冬	ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	カプコン	4,800円	F・ACT	
373	今冬	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂	4,800円	SLG	
		2002年春以降				
374	2002年春	ブレンダーブロス	インフォグラムハドソン	5,200円	ACT	
375	2002年春	ドラえもん どこでもウォーカー	エポック社	未定	TAB	
376	2002年春	シンデレラGBA	カルチャーブレーン	未定	SLG	
377	2002年春	★マジカル封神	コーエー	5,800円	RPG	
378	2002年春	実戦パチスロ必勝法！獣王アドバンス（仮）	サミー	未定	SLG	
379	2002年春	フォーメーションサッカー2002〜めざせ！ワールドカップ〜	スパイク	未定	SPT	
380	2002年春	The Pinball of The Dead	セガ	未定	TAB	
381	2002年春	プロ野球チームをつくろう！ アドバンス	セガ／スマイルビット	未定	SLG	
382	2002年春	黒ひげの くるっとジントリ	トミー	4,800円	PUZ	
383	2002年春	黒ひげのゴルフしようよ	トミー	4,800円	SPT	
384	2002年春	黄金の太陽〜失われし時代〜（仮）	任天堂	未定	RPG	
385	2002年春	ディディーコングパイロット（仮）	任天堂	未定	RAC	
386	2002年春	伝説のスタフィー（仮）	任天堂	未定	ACT	
387	2002年春	ルナブレイズ（仮）	任天堂	未定	RPG	
388	2002年春	バブルボブル アドバンス（仮）	メディアカイト	未定	ACT	
389	2002年夏	サーベルウルフ（仮）	任天堂	未定	A・ADV	
390	2002年夏	ドンキーコング ココナッツクラッカー（仮）	任天堂	未定	PUZ	
391	2002年夏	エレベーターアクション アドバンス（仮）	メディアカイト	未定	ACT	
392	2002年	GROOVE ADVENTURE RAVE（仮）	コナミ	未定	ACT	
393	2002年	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	任天堂	未定	RPG	
		発売日未定				
394	未定	★なかよしペットアドバンスシリーズ② かわいい仔犬（仮）	MTO	未定	SLG	
395	未定	ひつじのキモチ。	カプコン	未定	ACT	
396	未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	5,800円	SLG	
397	未定	ウッディーウッドペッカー（仮）	ケムコ	未定	ACT	
398	未定	キッドクラウンのクレイジーチェイス（仮）	ケムコ	未定	ACT	
399	未定	フロッガー	コナミ	未定	PUZ	
400	未定	頭文字Dアナザーステージ	サミー	未定	RAC	
401	未定	まじこね	ソフトマックス	4,800円	PUZ	
402	未定	お花屋さん物語GBA（仮）	TDKコア	未定	SLG	
403	未定	ゲームボーイウォーズ アドバンス	任天堂	4,800円	SLG	
404	未定	ゲームボーイミュージック（仮）	任天堂	6,800円	ETC	
405	未定	スーパーマリオアドバンス3（仮）	任天堂	未定	ACT	
406	未定	馬穴大作戦（仮）	任天堂	未定	ETC	通信
407	未定	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	任天堂	未定	ACT	

ゲームボーイカラー

※写真は通常パッケージのものです
※このほかにマリオバージョンなどがあります

GB本体データ
- ●任天堂
- ●1998年12月21日発売
- ●6,800円(発売時は8,900円)
- ●同梱物／印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年2月				
408	7日	超GALS！寿蘭2 ミラクル→ゲッティング	コナミ	4,800円	PUZ	
409	21日	Dr.リンにきいてみて！ 恋のリン風水	ハドソン	3,980円	ADV	
410	22日	モン★スタートラベラー	タイトー	4,300円	RPG	
		2002年3月				
411	未定	ハローキティのハッピーハウス	MTO	4,500円	ETC	
		2002年夏				
412	2002年夏	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！	バンプレスト	未定	RPG	
		発売日未定				
413	未定	漢字BOY3	J・ウイング	未定	ETC	
414	未定	GO！GO！ヒッチハイク2	J・ウイング	未定	ADV	
415	未定	こぐるぐるぐる〜ぐるぐるとなかよし〜	スティング	未定	ADV	

ワンダースワンカラー

※写真は通常パッケージのものです

WS本体データ
- ●バンダイ
- ●2000年12月9日発売
- ●6,800円
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
−	29日	デジモンテイマーズ ブレイブテイマー	バンダイ	4,500円	RPG	
		2002年1月				
−	3日	From TV animation ONE PIECE 〜トレジャーウォーズ〜	バンダイ	4,500円	ETC	
		2002年2月				
416	14日	半熟英雄 〜ああ、世界よ半熟なれ…!!〜	スクウェア	5,200円	S・RPG	
417	16日	SDガンダム オペレーション U.C.	バンダイ	3,980円	ACT	
418	28日	ゴールデンアックス（仮）	バンダイ	4,800円	ACT	
419	上旬	ランディム	デジタルドリーム	4,950円	SHT	
		2002年3月				
420	2日	キン肉マンⅡ世〜ドリームタッグマッチ〜	バンダイ	4,200円	F・ACT	
421	未定	デジモン カードゲーム Ver WonderSwanColor	バンダイ	4,200円	ETC	
		2002年春以降				
422	2002年春	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	未定	RPG	
423	2002年春	魔界塔士 サ・ガ	スクウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
424	未定	グランスタ クロニクル	オメガ・ミコット	5,200円	S・RPG	
425	未定	ダイス DE チョコボ	スクウェア	未定	TAB	
426	未定	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	未定	RPG	
427	未定	フロントミッション	スクウェア	未定	S・RPG	
428	未定	★アークザラット〜機神復活〜	バンダイ	未定	RPG	
429	未定	犬夜叉〜第2弾〜（仮）	バンダイ	未定	未定	
430	未定	機動戦士ガンダム MSPLATOON.COM	バンダイ	未定	SLG	通信
431	未定	機動戦士ガンダムVol.3（仮）	バンダイ	未定	SLG	

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

ドリマガ READERS Presents

全ハード読者レース PART1 Vol.6

READERS RACE Since 1991

今、すべてのゲーム機で一番面白いゲームソフトはどれだ!?

読者ランキングレビュー

今一番面白いゲームは果たしてどのソフトなのか？　自分が買おうと思っているソフトは、みんなからどんな評価を受けているの？　そんな気になる情報を読者のみんなの投票で作っていくおなじみ「読者レース」のコーナー。最近は、良質の新作が続々！

全ハード読者レースとは？

読者のみなさんに、自分でやったことのあるゲームに対し10点満点の10段階評点で点数を付けてもらい、その全投票の累計平均点を誌上で毎号公開しているコーナー、それが「読者レース」です。毎回、その時点で一番面白いゲームはどれか？　それを決めるのは、実際に自分でゲームを買って遊んだみなさんです。投票の対象となるのは、2年以内に発売されたゲームソフト。みなさんの投票とともに寄せられたプレイの感想やコメントは、随時誌面にて掲載させていただきますので、それぞれソフト購入の際の“参考意見”として活用してください。なお、各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために、30票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるって参加ください。

新・最強の名作の称号

最大2年間の掲載期間の間に、以下の高記録を達成した作品には、ドリマガから「名作の称号」として、2つの栄誉が段階的に授与されます。

読者◎本命　9点10週以上

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

名誉名馬

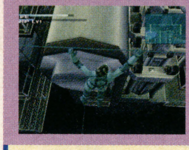
「読者本命」に認定後、さらに継続して連続25回（1年）以上9点以上の点をを獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

全ハードオッズ表A

順位	前回	機種／ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
1	1	DC / ADV	久遠の絆 再臨詔 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円＜DC版3位＞	9.6051
2	2	DC / ADV	Never7〜the end of infinity〜 ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版7位＞	9.5841
3	新	PS2 / ACT	メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ（通常版／プレミアムパッケージ版） ●コナミ●2001年11月29日発売●6,800円／9,800円	9.5454
4	5	GC / ACT	大乱闘スマッシュブラザーズDX ●任天堂●2001年11月21日発売●6,800円	9.5
5	新	DC / TAB	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー／大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円＜DC版5位＞	9.5
6	4	DC / ADV	サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円＜DC版1位＞	9.4737
7	3	PS2 / ETC	Missing Blue（通常版／初回限定版） ●トンキンハウス●2001年7月26日発売●6,800円	9.4107
8	6	DC / ADV	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円＜DC版8位＞	9.4087
9	7	DC / ADV	AIR ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円＜DC版10位＞	9.3794
10	新	DC / RPG	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版17位＞	9.36
11	10	PS / SLG	高機動幻想 ガンパレード・マーチ ●SCEJ●2000年9月28日発売●5,800円	9.351
12	9	DC / RPG	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円＜DC版18位＞	9.3396
13	8	DC / RPG	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円＜DC版16位＞	9.3307
14	11	PS2 / ACT	真・三國無双2 ●コーエー●2001年9月20日発売●6,800円	9.2929
15	新	DC / ADV	Close to〜祈りの丘〜 ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円＜DC版72位＞	9.274
16	17	DC / ADV	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円＜DC版24位＞	9.25
17	13	DC / ADV+SLG	こみっくパーティー（通常版／限定版） ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円＜DC版32位＞	9.2386
18	15	DC / ADV	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜 ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円/7,800円＜DC版61位＞	9.2251
19	14	GC / ACT	ピクミン ●任天堂●2001年10月26日発売●6,800円	9.2162
20	18	DC / ADV	サクラ大戦〈通常版／初回限定版〉 ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円/6,800円＜DC版154位＞	9.2
21	16	PS / ADV	風雨来記 ●F・O・G●2001年1月18日発売●5,800円	9.1896
22	19	GBC / RPG	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 〜砂漠の魔城〜 ●チュンソフト●2001年7月19日発売●4,500円	9.1666
23	20	GBA / ETC	逆転裁判 ●カプコン●2001年10月12日発売●4,800円	9.1666
24	22	DC / SLG	セガガガ ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円/9,800円＜DC版51位＞	9.1351
25	新	PS2 / ACT	機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX ●発売元：バンダイ・開発元：カプコン●2001年12月6日発売●6,800円	9.1111
26	新	GBA / TAB	ヒカルの碁 ●コナミ●2001年10月25日発売●5,800円	9.1111
27	21	DC / FREE	シェンムーII ●セガ●2001年9月6日発売●7,800円＜DC版54位＞	9.1058
28	12	GC / ACT	スーパーモンキーボール ●セガ●2001年9月14日発売●5,800円	9.1
29	23	DC / ACT	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800円＜DC版55位＞	9.0937
30	新	PS2 / SHT	Rez（通常版／トランスバイブレーター同梱版） ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円／8,800円	9.0714
31	26	GBA / S・RPG	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodies ●任天堂●2001年6月21日発売●4,800円	9.0277
32	25	PS / RPG	テイルズ オブ エターニア（通常版／プレミアムボックス） ●ナムコ●2000年11月30日発売●6,800円／9,800円＜DC版98位＞	9.0
33	新	DC / A・ADV	BIOHAZARD CODE:Veronica ●カプコン●2000年2月3日発売●6,800円＜DC版14位＞	9.0

◎新着本命馬紹介　注目の新作が3本ランクイン。どれも要チェックだぞ！

3着 NEW SOFT PS2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ（通常版／プレミアムパッケージ版）

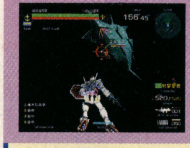


コナミ／2001・11・29
6,800/9,800円／ACT

読者の全投票平均点 9.5454
本誌レビュー評点 ——

秀逸なシナリオ、美麗なグラフィック、軽快な操作性……チープ感を与えてしまいそうな美辞麗句も、このゲームには当然のようにふさわしい。登場人物は誰もが魅力的。アクション部分も新要素が豊富にあり、前作までのプレイヤーにも驚きを感じさせる。難易度を8段階も用意していることで、アクションが苦手なプレイヤーでも楽しめるようにしているのも心憎い。ストーリーは純粋に深く、考えさせられることがたくさんある、一流の小説にも負けないものに仕上がっている。それにもかかわらず、ゲームとして繰り返しプレイしたくなるようなやり込みがいがあり、全体的にパーフェクトな完成度。しかし、ただひとつ惜しむらくは、HDDに対応していないこと。エリア間のロードがどうしても気になっただけに、そこだけが残念。意味深な終わり方をするので（笑）、次回作にも期待したい。（愛知県・GEAR・24歳）解法が1つではなく、プレイヤーしだいでさまざまな答があるのが面白いです。ビジュアル面の進化が気分を大いに盛り上げてくれるし、なんといってもお遊び要素が多いのが最大の魅力です。制作者の工夫にただただ脱帽。（茨城県・もーりん・17歳）

25着 NEW SOFT PS2 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX



発売元：バンダイ・開発元：カプコン／2001・12・6
6,800円／ACT

読者の全投票平均点 9.1111
本誌レビュー評点 ——

アクションの必須要件である操作性は、簡単で◎。新要素の1つのミッションモードも、原作に忠実なストーリー展開や、思わずニヤリとさせられる数々の演出など、マジ燃えました。とにかく「ガンダム」ゲームの最高傑作といっても過言ではないデキなので、ファンならぜひともやってほしい、いやしてやるべし!!（徳島県・武田一美・33歳）ファースト「ガンダム」のテイストを見事に再現してくださったことに感謝します。旧ザクやゾックといった知る人ぞ知るモビルスーツもちゃんとフォローされているのは、ファンにとって感涙モノ。操作性に関しては、方向転換に少々不自由を感じるが、攻撃方法や移動方法は非常に簡単なうえ、ミッションモードで練習もできるので、アクションに不慣れなファンでも購入の価値はあると思います。（愛知県・アイアン・35歳）操作に慣れてきたら、大分面白くなってきました。早くネット対戦してみたいです。（岐阜県・トラえもん・17歳）絶妙な面白さの対戦プレイが熱い！　もちろん1人でも問題ないし、オリジナルモードがあったりと、単なる移植作にとどまらないデキ。（東京都・三宅俊夫・23歳）

26着 NEW SOFT GBA ヒカルの碁

コナミ／2001・10・25
5,800円／TAB

読者の全投票平均点 9.1111
本誌レビュー評点 ——

囲碁の基本的なルールをわかりやすく説明してくれるので、まったくの囲碁初心者である私にも何とか（ストーリーモードの）エンディングまでプレイできました。ただ、勉強することはそれなりにあるので、強い意志がないとリタイヤしそう。逆に、囲碁を知る人には物足りなさそう。碁盤上にチビキャラがいたり、ストーリーモードではおなじみのキャラたちと過ごせるし、また実際に自分で打ってみると、石のつながっていく様子など、囲碁について原作を読んだ時にはあまりよく理解できなかったことが体感できて楽しかったです。先に進めない人は、フリー対局モードで練習したり、囲碁教室で佐為の指導碁を受けると勉強と思います。あくまでも「ヒカルの碁」ファンで、かつ「囲碁未経験者」にオススメかな。（東京都・あっこ・30歳）

全ハードオッズ表寸評

上位陣順当にランクイン！年明けはさらに激戦が？

いよいよ今年最後となった全ハード読者レース。まずは、話題のソフトが順当に上位に来ているね。来年以降は、さらに次々と話題作が続くから、このランキングがどんどん刺激的なモノになっていくんじゃないかな？　DC最後の大作となる「サクラ大戦4」も、この全ハード版で何位が獲れるか非常に興味深いね。来年早々にも100本のランクインソフトを超えそうなこのコーナー。そろそろ、増ページもありそう？　注目！

「スマブラ」は4位に浮上。上位切り崩しが始まった？

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2〜3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」にする際も、注意してください。

「たいちょう！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「ぬぬ、どーした、ハチよ？」「いやぁ、たいちょう。今年も早いモノでもうわずか。いろんなことがありましたけど、振り返って見れば、けっこう楽しめた1年だったのでは？」「うむ。より大きな門戸をたたくことができるようになったのは、幸せの限りじゃったの。来年も、さらなる飛躍を遂げたいモノじゃて」「このコーナーも、徐々に燃えてきましたよねぇ」「うむ。2002年の『ドリマガ』も、要注目じゃて」「ですね」

○新着対抗馬紹介 話題の最新作から春先の注目作まで。続々とランクイン中！

35着 NEW SOFT PS ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

エニックス／2001・11・22
6,800円／RPG

読者の全投票平均点 8.9444
本誌レビュー評点 —

あのキャラクターが新しく仲間になるってだけで、もう○です！　なんだか昔プレイした時より、簡単になっている気が（モンスターが弱く）したけど気のせいかな？　「ドラクエⅦ」なみの会話が楽しくて、仲間を入れかえては話をするために町に入りびたっていました。（徳島県・田上さおり・24歳）ファミコン版未プレイだったため、まったくの新作のつもりでプレイしたが、深いシナリオ、絶妙な戦闘バランスなど、従来の「ドラクエ」どおりでとても良かった。ほかにもカジノや移民システムなど、やりこめる要素が多いのもいい。（東京都・降幡洋人・16歳）あんまり変わってないような……それなのにこの値段は高い。もうちょっと安かったらよかったのだが……。（大分県・JT・17歳）グラフィックや操作性が向上しているし、モンスター図鑑があるのもうれしい。リメイクなのに値段が6,800円なのは最初のうちは高く感じられたけど、プレイしていくうちにそれだけの内容になっていると思えるようになった。（東京都・照井修市・30歳）

43着 NEW SOFT PS2 Shadow of Memories

コナミ／2001・2・22／
オープン価格

読者の全投票平均点 8.75
本誌レビュー評点 —

認知度はあまり高くないのが残念ですが、良いゲームです。基本的に誰でも楽しめる面白さを持っていると思いますが、アドベンチャーが好きな人には、ぜひプレイしてもらいたいです。シナリオや世界観が素晴らしく、こういった要素がここまでしっかりまとめられているゲームはあまりないんじゃないでしょうか。特にシナリオの良さは秀逸で、人気ミステリー作家の宮部みゆき氏の推薦も納得のデキ。パッケージにある「時を追いかけ、時に追われ、時が経つのを忘れるアドベンチャー」という言葉がピッタリきます。それだけに、ゲームとしての物足りなさを感じたのは残念。おまけ要素をもっと追加するとか、シナリオを長くしたり、もしくは分岐点がもっと多かったら良かったのに、と思います。（兵庫県・前田宣照・23歳）

48着 NEW SOFT PS2 Z.O.E（通常版／プレミアムパッケージ版）

コナミ／2001・3・1／オープン価格/13,800円／ACT+ADV

読者の全投票平均点 8.7037
本誌レビュー評点 —

名作になり損ねた凡作といったところが、正直な感想。とにかく惜しいことだらけなのです。アクション性は素晴らしいものがあるけれど、ストーリーがかなり足を引っ張っていたり。また、ボリュームが薄いので、まるで同梱されている「メタルギアソリッド2」体験版のほうがメインに思えてしまったり。ただ、「メタルギアソリッド2」体験版のオマケにしておくにはもったいない素材ではあるので、次回作に期待したいです。（東京都・山田耕太郎・30歳）全体的に及第点ってところかな？　戦闘が単調になりがちなので、飽きが早いかもしれません。また、謎解きをすることもなく、指示されたとおりにストーリーを進めるだけという展開もつまらない。しかし、一番の難点は、陳腐なシナリオだと思う。（千葉県・及川隆輔・23歳）

53着 NEW SOFT PS2 BRAVO MUSIC

SCEJ／2001・10・11／
4,980円／ACT

読者の全投票平均点 8.6
本誌レビュー評点 —

ついつい、コンプリートを目指して頑張ってしまいます。音楽もどこかで聴いたことのある曲ばかりでいい感じ。でも指疲れまくり。（大阪府・やちゃ・27歳）難易度をイージーに設定すれば、家族全員で楽しむことができます。（岐阜県・高橋哲弥・23歳）

63着 NEW SOFT PS2 ワールドサッカー ウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション

コナミ／2001・12・13／
6,800円／SPT

読者の全投票平均点 8.3333
本誌レビュー評点 —

データ更新が主のマイナーチェンジにも関わらず、この値段は……「5」を持っている人にはすすめられないし、もう少し我慢すれば「6」が出るし、と中途半端な印象。それでも、細かい修正はされているし、面白いんだけど。（東京都・佐々木栄児・23歳）

●新着単穴馬紹介 「サクラ大戦」のGBソフト第2弾！　さて、デキは？

74着 NEW SOFT GB サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦（通常版／初回限定版）

セガ／2001・12・6／
5,800/6,800円RPG

読者の全投票平均点 7.6666
本誌レビュー評点 —

良い意味でも悪い意味でも、「サクラ」らしい1本。LIPSシステムは健在で、いろいろなところでの分岐が考えられるので、それでまた楽しめたりしました。ほかのメディアシリーズとも微妙につながっているストーリーも、ファンにはうれしかったです。個人的には、プレイヤーキャラクターの設定は、とってつけた感じがしてちょっと嫌でした。今作、独自のシステムも面白いです。特筆すべきはバックパックシステム。パズル的要素があって、いかに諸々の装備を効率よく持っていくか、それを楽しんでプレイできました。戦闘が終わった時のアクションもキャラクターそれぞれが違っていたりと、細かい演出が憎いです。たとえば、すみれさんは高笑いしてたりして（笑）。ただ、ちょっと敵との遭遇回数が多いかな。多すぎるとは思わないけど、もっと余裕を持ってストーリーを進められたらいいのに、とは思いました。やっぱり、このゲームってエンディングがいくつもあったりするんでしょうか？　そうだとしても、繰り返しプレイする気にはちょっとなれなかったなぁ。また、どうしてこの時期にGBAで発売されなかったのか、残念に思います。（東京都・荒木夏子・23歳）

全ハードオッズ表B

B表……とは言っても、どれも粒選りなソフトばかり。ここ2年の話題作は、どんな順位にいるのか、よーくチェックして購入計画に役立てよう！

順位	前回	機種／ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
34	29	DC / ADV	探偵紳士DASH! ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版105位＞	8.9454
35	新	PS / RPG	ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち ●エニックス●2001年11月22日発売●6,800円	8.9444
36	27	DC / RAC	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円＜DC版80位＞	8.9422
37	28	DC / ACT	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円＜DC版63位＞	8.9147
38	30	DC / RPG	グランディアⅡ（通常版／初回限定版） ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円／7,800円＜DC版35位＞	8.913
39	33	PS / S・RPG	サモンナイト2 ●バンプレスト●2001年8月2日発売●5,800円	8.8139
40	31	PS2 / ACT	風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～ ●ナムコ●2001年3月22日発売●6,800円	8.7894
41	32	GBA / S・RPG	スーパーロボット大戦A ●バンプレスト●2001年9月21日発売●5,800円	8.771
42	34	PS2 / SHT	タイムクライシス2+ガンコン2（同梱版） ●ナムコ●2001年10月4日発売●9,800円	8.76
43	新	PS2 / ADV	Shadow of Memories ●コナミ●2001年2月22日発売●オープン価格	8.75
44	37	DC / ADV	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～ ●広美●2001年8月2日発売●6,800円＜DC版114位＞	8.7419
45	42	PS2 / ADV	サイレントヒル2 ●コナミ●20001年9月27日発売●6,980円	8.7407
46	38	DC / ADV	カナリア～この想いを歌に乗せて～ ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800円＜DC版131位＞	8.7075
47	36	DC / SLG+RPG	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円＜DC版124位＞	8.7072
48	新	PS2 / A・ADV	Z.O.E（通常版／プレミアムパッケージ版） ●コナミ●2001年3月1日発売●オープン価格／13,800円	8.7037
49	39	PS2 / SPT	Jリーグ ウイニングイレブン5 ●コナミ●20001年10月25日発売●6,800円	8.6666
50	35	PS2 / RPG	グローランサーⅡ（通常版／初回限定版） ●アトラス●2001年7月26日発売●6,800/12,800円	8.6578
51	新	DC / ACT	ギルティギア ゼクス ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円＜DC版126位＞	8.6349
52	40	DC / ACT	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●SNK●2001年9月27日発売●5,800円＜DC版148位＞	8.625
53	新	PS2 / ACT	BRAVO MUSIC ●SCEJ●2001年10月11日発売●4,980円	8.6
54	41	PS2 / RAC	グランツーリスモ3 A-spec（MEGA HITS!シリーズ版あり） ●SCEJ●2001年4月28日発売●6,800円／4,200円（MEGA HITS! 版）	8.5813
55	45	PS2 / SHT	ACE COMBAT 04 shatterd skies ●ナムコ●2001年9月13日発売●6,800円	8.5555
56	44	PS / S・RPG	スーパーロボット大戦α外伝（通常版／初回限定版） ●バンプレスト●2001年3月29日発売●6,980/9,800円	8.5068
57	43	PS / S・RPG	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 ●エンターブレイン●2001年5月24日発売●6,800円	8.492
58	46	DC / SLG	プロ野球チームをつくろう！＆あそぼう！ ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円＜DC版172位＞	8.468
59	新	PS / RPG	ファイナルファンタジーⅨ ●スクウェア●2000年7月7日発売●7,800円	8.4615
60	新	DC / SHT	Rez ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円＜DC版178位＞	8.4347
61	48	PS2 / SLG	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 ●バンダイ●2001年9月6日発売●6,800円	8.4137
62	47	NGP / ETC	SNK VS.CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION ●SNK●2001年9月13日発売●4,500円	8.387
63	新	PS2 / SPT	ワールドサッカー ウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション ●コナミ●2001年12月13日発売●6,800円	8.3333
64	50	GC / A・ADV	ルイージマンション ●任天堂●2001年9月14日発売●6,800円	8.3064
65	49	PS2 / ACT	Devil May Cry ●カプコン●2001年8月23日発売●6,800円	8.2962
66	52	PS2 / SPT	みんなのGOLF3 ●SCEJ●2001年7月26日発売●4,980円	8.25
67	53	GBA / RAC	マリオカート アドバンス ●任天堂●2001年7月21日発売●4,800円	8.1439
68	51	PS2 / A・ADV	鬼武者（MEGA HITS! シリーズ版あり） ●カプコン●2001年1月25日発売●7,800円／3.980円（MEGA HITS! シリーズ版）	8.14
69	54	PS2 / RPG	ファイナルファンタジーX ●スクウェア●2001年7月19日発売●8,800円	8.1304
70	55	PS / ADV	Sister Princess（通常版／初回限定版） ●メディアワークス●2001年3月8日発売●6,800/9,800円	8.0
71	56	GBA / RPG	黄金の太陽～開かれし封印～ ●任天堂●20001年8月1日発売●4,800円	7.8421
72	58	DC / TAB	ぐるぐる温泉2 ●セガ●2001年8月9日発売●5,800円＜DC版247位＞	7.8125
73	57	GB / RPG	スターオーシャン ブルースフィア ●エニックス●2001年6月28日発売●5,800円	7.7241
74	新	GB / RPG	サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年12月6日発売●5,800円／6,800円	7.6666

期間限定！ ドリームキャストだけの累計ランキングは次のページから！

ドリマガ
読者レース PART2 for ドリームキャスト
期間限定
RACE.125
(Since 1998.12.18)

3年分の累計データは当面継続！

全ドリームキャストソフト 読者ランキング

Dreamcast

DCソフトは最後まで見届けます！

DCユーザーのために約3年間続いてきている本家（元祖？）DC版読者レース。現在もデータ受け付けは継続中、掲載もまだ継続するぞ！　全ハード読者レースとは一部でオッズが違うから要注意。まずは2001年最後のランキングを見よ！

DC限定読者レースの見方

1998年以来、継続的に読者のみなさんからの投票を募ってきた「ドリームキャスト読者レース」。3年近くにわたるみなさんからの投票は、1票1票のすべてがここのオッズ表に累積されてきており、このドリームキャスト版読者レースも、当面の間は継続いたします。引き続きみなさんからの投票をお待ちしています。もちろん、全ハード読者レースの投票も9月から開始しましたので、それ以前に発売されたソフトのオッズは、全ハード読者レースのものと平均点数は違う場合があります。参考にされる際に、ご注意ください。各ゲームの全投票平均点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために、10票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、今後もふるって参加ください。

DCソフトの名作はコレ！

全ハード読者レースにもある名作の称号。DC版は累積データの関係上、認定獲得回数に違いがあります。ご了承ください。

読者◎本命 9点 10 週以上

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

名誉名馬

「読者本命」に認定後、さらに継続して連続50回以上9点以上を獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

全DCソフトオッズ表A

ドリームキャストを代表するタイトルがこのA表。チェックするなら上位から！

12月28日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数411本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	2	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円（3枚組、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	ADV	9.5434
2	1	ソウルキャリバー ●ナムコ●'99年8月5日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、つりコン、ポップンコントローラ、ハンドル、キーボード、通信対応）●VM使用ブロック数（12～）	ACT	9.5389
3	3	久遠の絆 再臨詔 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（30）	ADV	9.5276
4	4	デ・ラ・ジェットセットラジオ ●セガ●2001年1月1日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.4702
5	5	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー／大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（50～）	TAB	9.4226
6	6	ポップンミュージック4 アペンドディスク ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（7～）	SLG	9.4117
7	7	Never7～the end of infinity～ ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	ADV	9.411
8	11	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.3933
9	10	RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨 ●角川書店●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（61～）	RPG	9.3928
10	9	AIR ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.3794
11	8	青の6号 歳月不待人－TIME AND TIDE－ ●セガ●2000年12月7日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（41～）	ADV	9.3571
12	14	クレイジータクシー ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（23）	RAC	9.3481
13	12	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（29～）	SPT	9.3463
14	13	BIOHAZARD CODE:Veronica ●カプコン●2000年2月3日発売●6,800円（2枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	A·ADV	9.3463
15	15	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service ●カプコン●2001年2月15日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	ACT	9.3461
16	17	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45～）	RPG	9.3333
17	16	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45）	RPG	9.332
18	18	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円（2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）、9,800円（LIMITED BOX）、1,000円（@barai版）●VM使用ブロック数（27～）	RPG	9.3202
19	19	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 ●CRI●2000年11月16日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキー・ミッション・スティック、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	SLG	9.28
20	20	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ） ●NECホームエレクトロニクス●'99年9月23日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（7）	SLG	9.2756
21	30	NFL 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（150）	SPT	9.2727
22	21	ゴルフしようよ ●ボトムアップ（現販売ソフトマックス）●'99年12月9日発売●3,980円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12）	SPT	9.2639
23	22	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 ●ソフトマックス●2000年8月3日発売●1,900円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（12～）	SPT	9.25
24	32	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（28～）	ADV	9.25
25	23	戦国TURB Fanfan I♡me Dunce-doublentendre ●NECホームエレクトロニクス●'99年12月23日発売●4,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（2～150）	ETC	9.248
26	24	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●'99年9月30日発売●6,800円（VGA、VM、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132～）	SLG	9.2324
27	25	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（ソフト単品／キーボード同梱版） ●セガ●2000年3月30日発売●4,800円／8,800円（キーボード同梱版）（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（22）	ETC	9.2276
28	26	ポップンミュージック2 ●コナミ●'99年9月14日発売●4,800円（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（6～）	SLG	9.221
29	27	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～ ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（14～）	SPT	9.2206
30	58	パワースマッシュ2 ●セガ●2001年11月15日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	SPT	9.2173
31	28	トレジャーストライク ●キッド●2000年2月17日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（24）	ACT	9.2165
32	29	こみっくパーティー（通常版／限定版） ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円（2枚組、VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV+SLG	9.2038
33	34	アドバンスド大戦略 2001 ●セガ●2001年4月26日発売●7,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（194～）	SLG	9.2
34	31	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●'99年6月25日発売●3,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	9.1904
35	33	グランディアII（通常版／初回限定版） ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円、7,800円（初回限定版）●VM使用ブロック数（9～）	RPG	9.1836
36	36	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ●バンダイ●2000年6月29日発売●6,800円（2枚組、VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（100～）	SLG	9.1778
37	38	COOL COOL TOON ●SNK●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.1764
38	35	セガラリー2 ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円●（VGA、通信、ハンドル、キーボード対応）●VM使用ブロック数（81）	RAC	9.1713
39	39	パワースマッシュ ●セガ●2000年11月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	SPT	9.1623
40	37	バイオハザード2 Value plus ●カプコン●'99年12月22日発売●4,800円（3枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8）	A·ADV	9.162
41	40	エアロダンシングi ●CRI●2001年2月15日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応）●VM使用ブロック数（14～）	SLG	9.1538
42	41	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー） ●セガ●'98年12月23日発売●5,800円（VGA、通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10）	ACT	9.1495
43	42	ギガウイング2 ●カプコン●2001年1月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（19～）	SHT	9.1484

○新着対抗馬紹介 だんだんギャル色が強くなるDC……とはいえ要チェック？

DC版 123着 NEW SOFT プリズム・ハート

キッド／2001・11・29／6,800円（VGA、通信対応）／SLG

読者の全投票平均点 8.7368
本誌レビュー評点 6.66

システムに関しては、さすがにKID制作ということだけあってオリジナルとは比べ物にならないほど快適。大野氏のキャラクターデザインはややクセが強く好みが分かれそうだが、ほろっとさせるシナリオの魅力と相まって独特の世界観を構築している印象を受けました。また、育成のし易さと毎月の試合は繰り返しプレイの中だるみ緩和に貢献していると思います。ただ、それでもメインヒロインのプリンセア以外のイベントが少なめなので、ほかのヒロインを攻略する時は、どうしても退屈することが多かったです。あと、特典ディスクはうれしいのですが、できたらGD-ROM1枚にまとめていただきたかったです。（愛知県・久野利文・25歳）和・洋・中、メイド、ナース、ネコ耳、妹、お姉さまと、各種萌えキャラがズラリ勢ぞろいしているキャラクターラインナップは見事です。ここにメガネっ娘がいれば完璧だったのですが……。キャラクターデザインに関しては好みが分かれると思いますが、おおむね良好なレベルだと思います。ゲームシステム的には「騎士育成シミュレーション」とはうたわれていますが、育成部分はかなり簡略化されていて、慣れてくると作業的になってしまうのが残念です。そのぶんイベントが豊富に用意されているし、騎士候補生達の多くが、アニメからのパロディになっていて、ニヤリとさせられるセリフが多いなど、飽きのこない作りになっています。また、ボリュームがそれほどでもないうえ、スキップ機能が使えるので、1プレイの時間がかなり短くなり、全員のイベントを見ようという気にさせてくれるのもうれしいです。（愛知県・アイアン・35歳）

●新着単穴馬紹介 ようやくランクインしてきた2本。どう？

DC版 245着 NEW SOFT マリー&エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士1・2～

クールキッズ／2001・11・15／7,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応、2枚組+おまけディスク）／RPG

読者の全投票平均点 7.8181
本誌レビュー評点 ―

7,800円というのは高すぎるような気もするが、もともとが面白いから許せる。2つとも似たようで違うものなので、ハマれば長い間プレイできそう。ロード、セーブ面でも特に問題はないのでよかった。あえて言えば追加要素がほしかった。（神奈川県・YAMADY・16歳）独特のほのぼのとした雰囲気は健在で、アイテムの探索、調合による生成など、ジックリとはまれる要素の多い佳作です。「エリー」では「ブレンド調合」や「オリジナル調合」などもでき、より楽しめる内容になっています。と、作品自体のデキは良いのですが、延期に次ぐ延期により「3」が他機種で発売されているこの時期に発売というのは、いくら何でも遅すぎた感がぬぐえません。（愛知県・アイアン・35歳）

DC版 332着 NEW SOFT ぼくのテニス人生

びんぼうソフト／2001・9・20／5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／SPT

読者の全投票平均点 6.0
本誌レビュー評点 4.33

友人や、近所の子供たちと多人数で対戦をすると、結構楽しめます。小さいキャラクターも愛嬌があっていいです。1人で遊ぶとコンピュータのクセがすぐにわかるところが、厳しい部分でもありますが。（大阪府・ハッシン2世・27歳）ゲーム全体に古臭さを感じる。育成部分が特化したテニスゲームだけど、最近のものと比べるとやはり見劣りしてしまう。何かひとつでもこのゲームならではの要素が欲しかった。（奈良県・ダバっち・21歳）ちょっと用意されたモードが少なすぎるかな？　せめて「とっくんモード」で、育てるモードのキャラクターが反映されればいいんだけど……。ゲーム自体も簡単ですぐに勝ててしまうので、飽きが早い。（大阪府・大橋まさのぶ・23歳）

オッズ表DC上位寸評

「サクラ大戦3」1位に復活！
最終順位確定に向け、始動？

全ハード読者レースと並行して、3年分のデータをそのまま累計しつつ継続掲載しているDCユーザーのための読者レースがこちら。今回は、全ハード版がスタートして以来、首位から転落していた「サクラ大戦3」がついに「ソウルキャリバー」を逆転！　見事1位の座を獲得した。ほかでは「まぼろし月夜」が地道で波瀾万丈な経緯をたどりつつ見事に「名誉名馬」の称号を獲得。この期におよんでの50回9点獲得は賞賛モノだ！

ついに1位の座に戻った「サクラ大戦3」。「4」ももうすぐ？

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」とする際も、注意してください。

「たたたた、たいっちょー!!」「んむ？　どーしたハチよ？」「聞きましたよ、たいちょう。実はこの前、車の事故にあって死にかけたとか死ななかったとか……」「また、ずいぶん前の話を今頃言うの、おぬしも」「いやぁ、すみません。全然そんな話は聞いてなくて」「むっ。まあ、同乗していた車の後部座席のドアに、相手の車が突っ込んできて、ワシのいる座席のドアにストライクドカーンッ！　じゃったんじゃな」「……よく、ご無事で生きてらっしゃいましたねぇ」「……なんか、残念がってないか？お前（笑）」「いえいえいえいえ、めっそうもない（笑）。よくそんな状況で、よくぞ生きてらっしゃったなあと」「まあ、国産の軽自動車とかじゃったら、ワシはレスキュー隊にチェーンソーとかでドアをこじあけてもらって救出されておったか、ミンチになっておったの」「み、……ミンチですか？」「うむ。乗っておった車が戦車のように頑丈なボルボじゃったからの。まあスウェーデン車の安全性を身で感じたわい」「はぁ、年末年始はみなさんも事故には気を付けましょうね」「そうじゃの」

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

ドリームキャスト めざせ9点50週!

Vol.83

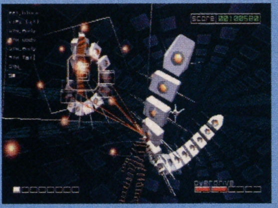
名誉名馬を狙え!

Rez

推定販売総数 1万1398本（PS2版3万5649本）

VM使用ブロック数 9ブロック

対応等 VGA ぷるぷるぱっく



●セガ／ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ
●2001年11月22日発売
●6,800円
●ミッドナイト・ハイ・シューティング
●1人プレイ

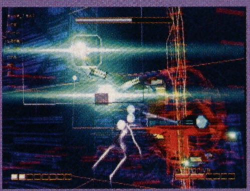
読者の全投票平均点 **8.4347**

本誌レビュー評点 **7.2**

今年11月22日、セガPS2参入第1弾タイトルとして発売された本作。製作過程がTVのドキュメンタリー番組で取り上げられたり、クラブイベントでのプロモーションを行ったりと、さまざまな方面に話題を振りまいた1本。

音が弾ける。光が踊る。真夜中に激しい近未来シューティング

UGA水口哲也氏が満を持して送る、音と光と振動のシューティングゲーム。プレイヤーがターゲットをねらい撃つと、それに対し音と光がリズムにのって返ってくる。シューティングゲームとしての面白さと、シーケンサーをいじっているような演奏感覚をミックスした楽しさが味わえる。モロ星人がゲスト出演するなど、細かい隠し要素が多数存在し、やり込み要素も充実している。



映画「トロン」を思わせるサイバーな世界。ワイヤーフレームが美しい。

メーカーさんからひとこと FEEL?

Written by
TETSU

DC撤退に涙し、GBAの画面の暗さに怒り、「セガガガ」に熱くなり、「スペースヴィーナス」に萌え、「Rez」で吹っ飛び、「PSO」に明け暮れた新世紀1年目でした。来年はゲームキューブ元年と勝手に決めてますが、どうでしょう。

受動的ではなく能動的に遊ぶゲーム

ボタンを押すと「ピョン」と音がしてマリオがジャンプする。ボタンを押すと「ピュッ」と音がしてザッパーが発射されて、それがバキュラに当たって「カン」という音が返ってくる。当たり前のことだけど、これがちょっとでもズレるととんでもなく気持ち悪くなっちゃう。プレイヤーとゲームのコール&レスポンスって、ゲームを作る上での最も基本的で、最も大事なことでもあるのです。

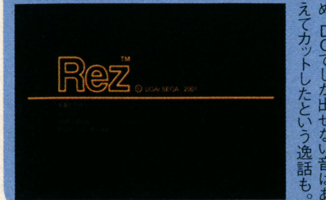
この「Rez」はその「コール&レスポンス」その部分を、あえて人為的に操作することで、単に敵を撃つだけでは得られない気持ちよさを与えてくれます。「ロックオン」「撃つ」「破壊」といったそれぞれの要素に対し、通常のゲームでいう効果音とは違ういろんな音を当てはめ、さらにそれをバックに流れている音楽のリズムに乗せてしまうという発想。その昔、細野晴臣氏が「ビデオ・ゲーム・ミュージック」の中で「ゼビウス」を使ってやったことを、リアルタイムで楽しめてしまうわけです。サイバーなシューティングを楽しみながら、敵を撃ち落とすたびに音のご褒美が返ってくる。それによってBGMに膨らみができ、さらにはそれが少しずつ盛り上がっていくという構成は、ゲームと音楽が好きならば、必ず心地よくなれるはずなんです。

こういうことをするにあたって、BGMにテクノを選んだのは効果的ではあるけれど、それを含む近年のクラブカルチャーはあまりに敷居が高すぎて、すべてのユーザーをハッピーにさせてくれるものではないようで。アーティストにDJと名の付く人がいたり、ゲームショウではなくクラブイベントにプレイアブル出展したことなど、どうしてもスカした面が目立っていたのが事実。「誰もが気持ちよくなれる」という割に、あまりにも一般のゲームファンにアピールする機会が少なすぎた気がしませんか。決まったルートを飛行するレールシューティングという部分も、ちょっと古さを感じます。このへんは、3年間の試行錯誤の結果とは思いますが、近年のゲームファンの目はなかなかに厳しいようで。

ただひとつ間違いないのは、ディレクターの小林氏の話す「『Rez』は受動的ではなく能動的なゲーム。自分から動かなければはじまらない」ということ。世間的には賛否両論だけど、もしかするとアナタは「賛」と評価するかもしれない。流行り廃りを追っかけるもいいけど、たまには自分から面白いゲームを探してみませんか。「Rez」がそういう部分を切り開くきっかけになってもらえると、古参ゲームファンとしてはウレシイのですが。

Rez耳より情報

ここではあえてDC版をピックアップ。PS2よりもハイスペックな音源を積んでいるDCは、音の抜けがクリアで特に高音部がよく聴こえてます。動きは2イントだけど、VGAでこのグラフィックを拝めるのがうれしい。それだけに、ブラー効果がないのは本当に残念。ぷるぷるぱっくの振動が貧弱なので、DCにこそバイブレーターが欲しかったしだいです。



まったく同じものを作るため、DCでしか出せない音はあえてカットしたという逸話も。

読者コメント

初めのうちは普通のシューティングという感じで、逆に最近の流れ（ハデな演出やハイスコア競争）から見るとなんだか見劣りするなぁ〜という感じでした。しかし、進めていくうちに、いつの間にか時間を忘れて没頭していました。なんと表現していいのかわらないんですが、やめられないというか、引き込まれてしまうというか、放心してしまうというべきなのか。とにかく、やっていると不思議な感覚になります。難易度は中の上くらいなので誰にでもとっつきやすいと思います。最近のプレイスタイルは、夜（やっぱり基本でしょう?）寝る前ぐらいにヘッドホンをつけて部屋の明かりは消してぷるぷるぱっくという（VGA以外は）フルセットです。欠点といえば、ついやりすぎてしまうことかなぁ〜（笑）。（福岡県・小野教生・21歳）スピード感は「ソニック」以上かも。処理落ちせずに、ここまで表現しているドリームキャストの性能にも感心。（三重県・ウニ・29歳）賛否両論あると知りつつバッチリはまった自分は、完全な好みで10点満点をつけさせていただきます。（滋賀県・モグ・26歳）

全DCソフトオッズ表B

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
44	45	トリコロールクライシス ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年11月9日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16〜）	RPG	9.1477
45	44	発売一周年「東京バス案内（ガイド）」〜美人バスガイド添乗パック〜 ●フォーティファイブ●2000年12月21日発売●5,800円（2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3〜）	SLG	9.1428
46	43	まぼろし月夜 ●シムス●'99年9月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（20）	ADV	9.1386
47	49	リボルト ●アクレイムジャパン／タイトー●2000年7月13日発売●3,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（36〜）	RAC	9.1333
48	46	あつまれ！ぐるぐる温泉 ●セガ●'99年9月23日発売●4,800円（VGA、VM、通信、キーボード、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（62）	TAB	9.133
49	47	サンバDEアミーゴ Ver.2000 ●セガ●2000年12月14日発売●5,800円（VGA、マラカス対応）●VM使用ブロック数（17）	ETC	9.13
50	48	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版 ●カプコン●2001年3月22日発売●5,800円（VGA、2枚組、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11〜）	A・ADV	9.1272
51	51	セガガガ ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円／9,800円（限定版）●VM使用ブロック数（15〜）	SLG	9.125
52	50	デスピリア ●アトラス●2000年9月21日発売●6,800円●VM使用ブロック数（8）	RPG	9.1165
53	53	ナップルテール Arsia in Daydream ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ACT	9.1134
54	52	シェンムーII ●セガ●2001年9月6日発売●7,800（VGA対応、4枚組、初回限定版6枚組）●VM使用ブロック数（22〜）	FREE	9.1058
55	54	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック、キーボード、ネオポケ対応）●VM使用ブロック数（12〜）	ACT	9.0937
56	55	SONIC ADVENTURE International（ソニックアドベンチャー・インターナショナル） ●セガ●'99年10月14日発売●5,800円（VGA、VM、振動、通信対応）●VM使用ブロック数（10〜）	ACT	9.0807
57	56	エルドラドゲート（第3巻） ●カプコン●2001年2月2日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16）	RPG	9.0787
58	57	ROOMMANIA#203 ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（15〜）	SLG	9.0776
59	61	ゼロガンナー2 ●彩京●2001年9月6日発売●5,800（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（7〜）	SHT	9.0769
60	59	エアロダンシングF ●CRI●2000年2月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応）●VM使用ブロック数（8〜）	SLG	9.07
61	63	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜 ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円、7,800円（初回限定版）●VM使用ブロック数（12〜）	ADV	9.0562
62	62	NBA 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（150）	SPT	9.05
63	60	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ACT	9.0484
64	65	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2〈ソフト単品／ガンセット〉 ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円／7,800円〈ガン同梱〉（VGA、銃、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（7）	SHT	9.04
65	66	NBA 2K ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（198〜）	SPT	9.0386
66	67	ポップンミュージック ●コナミ●'99年2月25日発売●4,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9〜）	SLG	9.0328
67	68	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ●セガ●'99年12月9日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、ツインスティック対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ACT	9.0256
68	69	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜 ●セガ●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、VM、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（11〜）	SPT	9.0205
69	70	F355チャレンジ ●セガ●2000年8月3日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル、対戦ケーブル対応）●VM使用ブロック数（22〜）	RAC	9.0077
70	64	てんたま 1st Sunny Side ●キッド●2001年10月25日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（23〜）	ADV	9.0
71	71	US Shenmue ●セガ●2001年7月5日発売●3,000円（4枚組、VGA、VM、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（80〜）	FREE	9.0
72	72	Close to〜祈りの丘〜 ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16）	ADV	8.9847
73	73	NFL 2K（ドリコレあり） ●セガ●2000年1月20日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（191）	SPT	8.9833
74	74	デッド オア アライブ2 ●テクモ●2000年9月28日発売●6,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（8〜26）	ACT	8.9747
75	75	スペースチャンネル5（ドリコレあり） ●セガ●'99年12月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5〜）	ETC	8.9693
76	82	es（エス） ●テレビ朝日／セガ●2001年4月5日発売●6,800円（3枚組、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10）	ADV	8.9692
77	81	ハンドレッド ソード ●セガ●2001年2月15日発売●5,800円／980円（@barai版）（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）	SLG	8.964
78	76	プロ野球チームであそぼうネット！ ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5〜）	SPT	8.9634
79	78	北へ。White Illumination ●ハドソン●'99年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数（20）	ADV	8.9486
80	79	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（14〜）	RAC	8.9422
81	80	WWF ROYAL RUMBLE ●ユークス●2001年4月26日発売●3,800円（VGA、スティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ACT	8.9411
82	77	マーズマトリックス ●カプコン●2000年11月9日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（7）	SHT	8.9367
83	83	突撃！　てけてけ!!　トイ・レンジャー ●セガ●2000年1月6日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（14〜）	A・ADV	8.9298
84	84	ファイヤープロレスリングD ●スパイク●2001年3月1日発売●6,800円（VGA、通信、マウス対応）●VM使用ブロック数（36〜）	SPT	8.9294
85	85	ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章 ●アスキー●'99年12月16日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6〜）	ACT	8.9238
86	86	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（15）	SLG	8.9228
87	87	リアルサウンド〜風のリグレット〜 ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円（VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ADV	8.9028
88	93	サンバDEアミーゴ ●セガ●2000年4月27日発売●5,800円（VGA、通信、マラカス対応）●VM使用ブロック数（6〜）	ETC	8.8876
89	88	スーパーストリートファイターIIX for Matching Service ●カプコン●2000年12月22日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ACT	8.8857
90	90	Memories Off Complete ●キッド●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（18〜）	ADV	8.885
91	89	ゲットバス2 ●セガ●2001年8月30日発売●5,800（VGA、ぷるぷるぱっく、つりコン対応）●VM使用ブロック数（19）	SLG	8.8823
92	91	エアロダンシングi 次回作まで待てませ〜ん ●CRI●2001年8月23日発売●3,800（VGA、ぷるぷるぱっく、アスキーミッションスティック、通信対応）●VM使用ブロック数（15〜）	SLG	8.875
93	92	ジェットセットラジオ ●セガ●2000年6月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4〜）	ACT	8.8703
94	95	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（19）	ACT+RPG	8.8591
95	94	ゴルフしようよ 攻略パック ●ソフトマックス●2000年6月1日発売●3,980円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12〜）	SPT	8.8589
96	97	チューチューロケット！ ●セガ●'99年11月11日発売●2,800円／4,800円〈カラーコントローラセット〉（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3〜）	PUZ	8.8473
97	96	花組対戦コラムス2 ●セガ●2000年1月6日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（5〜）	PUZ	8.8448
98	98	シェンムー 一章 横須賀 ●セガ●'99年12月29日発売（※12月24日先行販売あり）●6,800円（4枚組、VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（80〜）	FREE	8.8446
99	99	COOL BOARDERS BURRRN!（ドリコレあり） ●ウエップシステム●'99年8月26日発売●5,800円（VGA、通信、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4〜）	SPT	8.8439
100	100	北へ。Photo Memories ●ハドソン●'99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数（20〜）	ETC	8.8357
101	101	もっとプロ野球チームをつくろう！ ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（158〜）	SLG	8.8352
102	103	dancing blade かってに桃天使II〜Tears of Eden〜完全版 ●コナミ●'99年9月30日発売●5,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（2〜）	ADV	8.826
103	104	超鋼戦紀 キカイオー ●カプコン●2000年1月13日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（3〜）	ACT	8.8258
104	105	マリオネットハンドラー ●マイクロネット●'99年7月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（31〜）	ETC	8.8235
105	106	探偵紳士DASH！ ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、VM対応）●VM使用ブロック数（9〜）	ADV	8.8181

「たいちょう!」「んぬ?」「なんかよく見ると、今回の読者レース、応募券が3枚付いてますが?　いつもよりも1枚多いですよね」「うむ。次号の『ドリマガ』はお正月合併のため、1月25日発売なんでな。そのぶん応募券も多く付けさせてもらったわけじゃて。年末年始、たくさんゲームを買って、『まだ応募したりない〜っ!』という人は、ネットでの投票も併用してもらえれば、毎週1回応募できるからの（※詳しくはP.29の応募の仕方を参照ね）」「はや〜、つ、ついに僕らも年末年始をゆっくり休める日が……。いやぁ、何年ぶりでしょうかねぇ、たいちょう」「うむ。週刊をやる前までさかのぼるとすると、6年ぶりぐらいかの。もう忘れたが（笑）」「その分、今回の『ドリマガ』は読み応え満点!　ですよね」「まあ、あせらず、ゆっくり読むのじゃ」「へ〜い（ぼりぼり）」「……おいっ」「あ、すんません。くつろぎすぎデスね（笑）」「ぬぬっ」

全DCソフトオッズ表C

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
106	107	ドグウ戦紀 覇王 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年8月10日発売●5,800円●VM使用ブロック数(19)	SLG	8.8064
107	108	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●'99年5月27日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(6～)	A·RPG	8.8007
108	102	フレグランステイル ●TAKUYO●2001年7月26日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12～)	ADV	8.8
109	112	COSMIC SMASH ●セガ●2001年9月13日発売●2,800(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(4)	SPT	8.8
110	109	アイドル雀士をつくっちゃおう ●ジャレコ●'99年9月23日発売●6,800円〈通常版／初回限定おまけCDつき〉●VM使用ブロック数(4)	TAB	8.7892
111	110	ルームメイトノベル～佐藤由香～ ●データム・ポリスター●2000年6月29日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(5)	ADV	8.7809
112	125	ドリームスタジオ ●セガ●2000年11月9日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(6～)	ETC	8.775
113	114	エルドラドゲート(第7巻) ●カプコン●2001年10月10日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)	RPG	8.7741
114	113	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～ ●広美●2001年8月2日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(10～)	ADV	8.7685
115	111	ポップンミュージック3 アペンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円(VM、ぷるぷるぱっく、アーケードディスク、ポップンコントローラ対応)●VM使用ブロック数(7～)	SLG	8.7647
116	115	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●'99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(37～)	ACT	8.7562
117	116	プロ野球チームをつくろう! ●セガ●'99年8月5日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(160～)	SPT	8.7521
118	117	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(198)	ACT	8.7521
119	118	タイピング OF THE デート ●ハドソン●2001年9月27日発売●4,800円(VGA対応、キーボード必須)●VM使用ブロック数(2)	ETC	8.75
120	119	トゥームレイダー4:ラストレベレーション ●カプコン●2000年7月19日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(35～)	ACT	8.7446
121	120	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes ●カプコン●2000年3月30日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5)	ACT	8.7431
122	121	ダビつく～ダービー馬をつくろう!～ ●セガ●2000年7月27日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(190～)	SLG	8.7381
123	新	プリズム・ハート ●キッド●2001年11月29日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(33～)	SLG	8.7368
124	122	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(99)	SLG+RPG	8.7327
125	126	エルドラドゲート(第5巻) ●カプコン●2001年6月6日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16～)	RPG	8.7083
126	124	ギルティギア ゼクス ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(10～)	ACT	8.7073
127	123	ルーンジェイド ●ハドソン●2000年8月24日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(198～)	RPG	8.7065
128	128	爆裂無敵 バンガイオー ●トレジャー●'99年12月9日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(5)	SHT	8.6989
129	136	夢のつばさ Fate of Heart ●キッド●2001年7月26日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(27～)	ADV	8.6949
130	127	REVIVE...～蘇生～ ●データイースト●'99年10月28日発売●6,800円(ミニドラマCD、ミニセル画3枚セット)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12～)	ADV	8.6934
131	131	カナリア～この想いを歌に乗せて～ ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800(VGA対応)●VM使用ブロック数(7～)	ADV	8.6929
132	129	スピード・デビル ●ユービーアイソフト●'99年11月18日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(27～)	RAC	8.6914
133	130	クライマックスランダーズ ●セガ●'99年9月15日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(16～)	RPG	8.6897
134	132	東京バス案内(ガイド) ●フォーティファイブ●'99年12月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(3～)	SLG	8.6802
135	134	サカつく特大号～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!～ ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(132～)	SLG	8.6727
136	135	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future ●カプコン●2000年6月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(3～)	ACT	8.6679
137	137	エルドラドゲート(第4巻) ●カプコン●2001年4月12日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16～)	RPG	8.6571
138	138	ヴァンパイアクロニクル for Matching Service ●カプコン●2000年8月10日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(3～)	ACT	8.6486
139	139	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店／ESP●'99年8月26日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17～)	SLG+ADV	8.6461
140	140	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… ●バンダイ●'99年8月26日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(6～)	SHT	8.645
141	142	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●SNK●2000年3月30日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動)●VM使用ブロック数(18)	ACT	8.6421
142	141	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～ ●リバーヒルソフト●'99年7月15日発売●5,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150～)	SLG	8.6391
143	147	SPAWN In The Demon's Hand ●カプコン●2000年8月10日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(2～)	ACT	8.6375
144	151	ゴーレムのまいご ●キャラメルボット●2000年2月24日発売●3,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(3～)	PUZ	8.6341
145	143	L.O.L～LACK OF LOVE～ ●アスキー●2000年11月2日発売●6,800円●VM使用ブロック数(9)	RPG	8.6333
146	144	メルクリウスプリティ end of the century ●NECインターチャネル●2000年11月16日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4～)	SLG	8.6329
147	145	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン ●カプコン●'99年2月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	8.6267
148	146	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●SNK●2001年9月27日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6～)	ACT	8.625
149	149	ファイティングバイパーズ2 ●セガ●2001年1月18日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(11～)	ACT	8.625
150	148	パンツァーフロント ●アスキー●'99年12月22日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(16～)	SLG	8.6212
151	133	ダビつく2 ●セガ●2001年8月9日発売●6,800(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(182～)	SLG	8.6176
152	150	ジェットコースタードリーム ●びんぼうソフト／ボトムアップ●'99年12月9日発売●3,980円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(75～)	SLG	8.6
153	152	エルドラドゲート(第2巻) ●カプコン●2000年12月12日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)	RPG	8.5857
154	156	サクラ大戦〈通常版／初回限定版〉 ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円(3枚組、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)／6,800円(初回限定版、オリジナルVM同梱)●VM使用ブロック数(9～)	ADV	8.5775
155	153	燃えろ! ジャスティス学園 ●カプコン●2000年12月7日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(2～)	ACT	8.5772
156	154	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク ●CRI●2000年1月20日発売●2,980円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキーミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(15～)	ETC	8.5737
157	155	エルドラドゲート(第6巻) ●カプコン●2001年8月8日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16～)	RPG	8.5714
158	157	ミスタードリラー ●ナムコ●2000年6月29日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(12～)	ACT	8.5605
159	158	神機世界エヴォリューション ●セガ(ESP／スティング)●'99年1月21日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく対応)VM使用ブロック数(8)	RPG	8.5569
160	159	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 (ドリコレあり) ●SNK●'99年6月24日発売●5,800円(アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動)●VM使用ブロック数(7～)	ACT	8.5433
161	167	聖霊機ライブレード ●ウィンキーソフト●2000年9月28日発売●5,800円●VM使用ブロック数(8～)	S·RPG	8.5428
162	160	ギガウイング ●カプコン●'99年11月11日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(12/※通信用70)	SHT	8.5426
163	161	信長の野望 烈風伝 ●コーエー●'99年12月16日発売●9,800円●VM使用ブロック数(160)	SLG	8.5348
164	162	魔剣X ●アトラス●'99年11月25日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10～)	ADV	8.5342
165	163	セガマリンフィッシング ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応)●VM使用ブロック数(4)	SLG	8.5333
166	164	コンフィデンシャルミッション ●セガ／ヒットメーカー●2001年6月14日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、銃対応)●VM使用ブロック数(3)	SHT	8.5333
167	165	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～ ●ESP／スティング●'99年12月23日発売●6,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10)	RPG	8.5202
168	166	ブラックマトリクス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●'99年9月30日発売●6,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(7～)	SLG+RPG	8.5065
169	168	スーパースピード・レーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(12～)	RAC	8.4801
170	169	インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO ●グローバル・A・エンタテインメント●2000年6月29日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(8～)	SHT	8.4736
171	173	Canvas～セピア色のモチーフ～ ●NECインターチャネル●2001年4月5日発売●7,200円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4～)	ADV	8.4705
172	170	プロ野球チームをつくろう! &あそぼう! ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(163～)	SLG	8.468
173	171	Pia　キャロットへようこそ!! 2.5 ●NECインターチャネル●2001年6月21日発売●7,200円(2枚組)●VM使用ブロック数(25+25)	SLG	8.4649
174	172	ガンバード2 ●カプコン●2000年3月9日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)	SHT	8.4642
175	174	バイオハザード3 ラスト エスケープ ●カプコン●2000年11月16日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(8)	A·ADV	8.4545
176	175	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9～)	ACT	8.453
177	176	ぼく ドラえもん ●セガトイズ●2001年1月25日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(5～)	ADV	8.4354
178	177	Rez ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(9)	SHT	8.4347
179	178	ズサーヴァサー ●リアルビジョン●2000年7月27日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4)	RAC	8.425
180	186	ILLBLEED(イルブリード) ●クレイジーゲーム●2001年3月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(7)	ACT	8.413
181	179	シーマン ～禁断のペット～ ●ビバリウム●'99年7月29日発売●6,800円〈マイク同梱版〉／7,800円〈マイク、特製VM同梱版〉(VGA、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(64)	SLG	8.4101
182	180	ぷよぷよ～ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	PUZ	8.4026
183	181	デイトナUSA 2001 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(24～)	RAC	8.4022

全DCソフトオッズ表D

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
184	182	デ・ジ・キャラット ファンタジー	ADV	8.4
185	183	レイマン 海賊船からの脱出!	A·ADV	8.4
186	184	チェキッ娘の見るCD／チェキッ娘	MIL CD	8.3942
187	185	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition	SLG	8.3846
188	187	ワールド・ネバーランド2プラス～プルト共和国物語～	SLG	8.375
189	188	ダイナマイト刑事2	ACT	8.3533
190	189	EVE ZERO 完全版 ark of the matter（通常版／初回版）	ADV	8.3516
191	190	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）	ADV	8.3437
192	191	LE MANS 24 HOURS（ル・マン 24 アワーズ）	RAC	8.3333
193	192	エアフォースデルタ（ドリコレあり）	SHT	8.3333
194	193	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	ACT	8.3225
195	194	エクソダスギルティー ネオス	RPG+ADV	8.3181
196	195	アウトトリガー	ACT	8.3061
197	196	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	RAC	8.3043
198	197	ブルー スティンガー	ACT	8.2995
199	198	Dの食卓2	A·ADV	8.2966
200	199	D+VINE [LUV]（ディヴァインラヴ）	RPG	8.2941
201	200	首都高バトル	RAC	8.2857
202	201	FRAME GRIDE（フレーム グライド）	ACT	8.2836
203	202	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000	ACT	8.2753
204	202	アキハバラ電脳組 パタPies!	[illegible]	[illegible]
205	203	ゲットバス（ソフト単品／つりコントローラセット）	SLG	8.2438
206	204	サクラ大戦・キネトロ口 花組メール	ETC	8.2352
207	207	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	ACT	8.22
208	205	パワーストーン2	ACT	8.2164
209	206	バギーヒート	RAC	8.2061
210	209	バーチャファイター3tb	ACT	8.1921
211	210	アドバンスト大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	SLG	8.1791
212	211	エルドラドゲート（第1巻）	RPG	8.1712
213	212	バスラッシュドリーム～エコギアパワーワームチャンピオンシップ～	SLG	8.1538
214	213	プロ野球チームであそぼうネット!	SLG	8.1263
215	214	Vermilion Desert（バーミリオン・デザート）	SLG+RPG	8.1194
216	215	READY 2 RUMBLE BOXING～打ち込め笑いのメガトンパンチ!!～	[illegible]	8.1142
217	216	ジェットコースタードリーム2	SLG	8.1081
218	217	首都高バトル2	RAC	8.0593
219	218	ecco THE DOLPHIN～DEFENDER OF THE FUTURE～	ACT	8.0465
220	219	[illegible]	[illegible]	8.0421
221	220	ペンペントライアイスロン	RAC	8.0363
222	226	シーマン～禁断のペット～（2001年対応版）（マイク同梱）	SLG	8.0338
223	221	クリスマスシーマン～想いを伝えるもうひとつの方法～	SLG	8.0277
224	222	サンライズ英雄譚	SLG	8.0
225	223	通信対戦ロゴバトル 大雪戦	PUZ	8.0
226	224	でじこのまじプラ	ETC	8.0
227	225	レンタヒーローNo.1	ACT	7.9921
228	227	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	ACT	7.9539
229	228	SUPER RUNABOUT	RAC	7.9504
230	229	エイティーン・ホイーラー	RAC	[illegible]
231	230	ネッパチV@VPACHI～CR銀牌ガエル3～	SLG	7.95
232	231	Dream Flyer（ドリームフライヤー）	ETC	7.9411
233	232	パワージェットレーシング	RAC	7.9
234	233	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）	SLG+RPG	7.8932
235	234	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	SLG	7.8918
236	235	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	SPT	7.8636
237	236	春雨降日	ADV	7.863
238	237	KONOHANA:TrueReport	ADV	7.8589
239	238	[illegible]	SLG	7.8571
240	239	超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service	ACT	7.8571
241	240	三國志Ⅵ	SLG	7.8533
242	241	さくらもも劇場コジコジ	ETC	7.8333
243	242	対戦ネットギミック カプコン＆彩京オールスターズ	TAB	7.8333
244	243	バーチャストライカー2 Ver.2000.1	SPT	7.8309
245	新	マリー＆エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1・2～	RPG	7.8181
246	244	クレオパトラフォーチュン	PUZ	7.8125
247	249	ぐるぐる温泉2	TAB	7.8125
248	245	dancing blade かってに桃天使! 完全版	ADV	7.8064
249	246	BLUE MYSTERY	ADV	7.8043
250	248	ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition	SLG	7.7857
251	247	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service	ACT	7.75
252	251	ガンスパイク	ACT	7.75
253	252	ミス・ムーンライト	ADV	7.7333
254	253	エンジェルプレゼント	ADV	7.7333
255	250	ディノクライシス	A·ADV	7.7307
256	254	ゾンビリベンジ	ACT	7.726
257	255	大神一郎奮闘記～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	ETC	7.7094
258	256	アニマスター	SPT·SLG	7.7
259	257	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	SLG	7.7
260	258	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング	ADV	7.6931
261	259	ストリートファイター3 ダブルインパクト	ACT	7.6836

全DCソフトオッズ表E

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
262	260	デスクリムゾンOX ●エコールソフトウェア●2001年5月10日発売●5,800円(VGA、銃対応)●VM使用ブロック数(8～)	SHT	7.6666
263	261	ネッパチⅥ@VPACHI～CRお宝探検隊～ ●タイコク電機●2001年2月15日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10～)	SLG	7.6666
264	262	ティンクルスター スプライツ ●SNK●2000年3月23日発売●2,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4～)	SHT	7.6304
265	263	スーパーランナバウト-San Francisco EDITION- ●クライマックス●2001年6月21日発売●3,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(12～)	RAC	7.619
266	264	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ●カプコン●2001年6月14日発売●3,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9～)	ACT	7.617
267	265	熱闘ゴルフ ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(27～)	SPT	7.6
268	266	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubiソフト●'99年3月11日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(25～)	RAC	7.5921
269	267	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66～)	TAB	7.5903
270	268	真 本格花札 ●アルトロン●'99年7月22日発売●4,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(2～)	TAB	7.5714
271	269	マクロスM3 ●翔泳社●2001年2月22日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4～)	ACT	7.5512
272	270	スーパーパズルファイターⅡX for matching Service ●カプコン●2001年7月5日発売●3,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(3～)	PUZ	7.5454
273	271	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(200)	SLG	7.5384
274	272	ソーサリアン～七星魔法の使徒～〈通常版／限定版〉 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年4月27日発売●5,800円/6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10～)	RPG	7.4843
275	273	SegaGT Homologation Special ●セガ●2000年2月17日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、レーシングコントローラ対応)●VM使用ブロック数(42～)	RAC	7.4717
276	274	WORLD SERIES BASEBALL 2K1 ●セガ●2001年3月22日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(20)	SPT	7.4705
277	275	ウイニングポスト4 プログラム2000 ●コーエー●2000年3月30日発売●6,800円●VM使用ブロック数(200)	SLG	7.4666
278	276	ぷよぷよDA!—featuring ELLENA System— ●コンパイル●'99年12月16日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6～)	ACT	7.4652
279	277	ねっとdeテニス ●カプコン●2000年10月9日発売●1,980円(ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(2～)	SPT	7.4545
280	278	マリオネットハンドラー2 ●マイクロネット●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、マイク、通信対応)●VM使用ブロック数(46)	SLG	7.45
281	279	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(200)	SLG	7.4189
282	280	スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン ●カプコン●'99年12月9日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	7.409
283	281	秘密～唯がいた夏～ ●スターフィッシュ●2001年7月26日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(12)	ADV	7.4
284	284	FISH EYES Wild ●ビクターインタラクティブソフトウェア●2001年2月22日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応)●VM使用ブロック数(7～)	SLG	7.4
285	282	スーパーマグネチック ニュウニュウ ●元気●2000年2月3日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(2～22)	ACT	7.3888
286	283	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●'99年11月3日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(36)	SLG+RPG	7.3857
287	285	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 ●カプコン●2001年5月24日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(11)	ADV	7.3571
288	286	ソニックシャッフル ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4～)	ETC	7.3538
289	287	お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー ●ワカ製作所●'99年12月9日発売●7,800円(VGA、通信、マイク、MIDIケーブル対応)●VM使用ブロック数(2～200)	ETC	7.3
290	288	HEART BREAK DIARY/dps(ディープス) ●パイオニアLDC●'99年7月22日発売●1,260円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	7.2857
291	291	ガンダムバトルオンライン ●カプコン●2001年6月28日発売●6,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(41～)	SLG	7.2812
292	289	SPORTS JAM ●セガ●2001年4月12日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、スティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SPT	7.2727
293	290	マリオネットカンパニー2 Chu! ●マイクロキャビン●2000年5月18日発売●6,800(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(7～)	ADV	7.2711
294	292	上海ダイナスティ ●サクセス●2000年3月16日発売●3,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(17～)	PUZ	7.25
295	293	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66～)	TAB	7.2244
296	294	西風の狂詩曲(ラプソディ) ●ソフトマックス●2001年2月22日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(40～)	RPG	7.2121
297	295	セガテトリス ●セガ●2000年11月23日発売●2,800円(ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、スティック対応)●VM使用ブロック数(5～)	PUZ	7.1944
298	297	ラブひな スマイルアゲイン ●セガ●2001年3月29日発売●8,800円(限定版)(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(5)	ADV	7.1666
299	296	Candy Stripe～みならい天使～(通常版／初回限定版) ●セガ●2001年10月25日発売●6,800/9,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(3～)	ADV	7.1538
300	298	プロ麻雀 極D ●アテナ●2000年3月30日発売●4,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)	TAB	7.1428
301	299	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	RAC	7.0312
302	300	サイレントスコープ ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(20～)	SHT	7.02
303	301	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数(4)	ADV	6.9968
304	302	新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画 ●ガイナックス●2001年4月19日発売●6,800円(VGA対応、キーボード必須)●VM使用ブロック数(4)	ETC	6.9459
305	303	プリンセスメーカーコレクション ●ジェネックス●2001年7月19日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(43～)	SLG	6.9166
306	304	マジック:ザ・ギャザリング ●カプコン●2001年6月28日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(6)	TAB	6.8461
307	305	ネッパチⅡ@VPACHI～CRハレンチ学園～ ●タイコク電機●2000年7月6日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10～)	SLG	6.8181
308	306	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition ●コナミ●2000年3月30日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(36～)	SPT	6.7833
309	307	マリオネットカンパニー ●マイクロキャビン●'99年10月7日発売●6,800円〈初回限定セルカード付き〉(VM対応)●VM使用ブロック数(10～)	ADV	6.7133
310	308	ぷらすぷらむ ●TAKUYO●'99年10月7日発売●3,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	6.7037
311	309	バトルビースター ●スタジオ ワンダーエフェクト●2001年3月15日発売●5,800円(VGA、通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(23)	SLG	6.6923
312	310	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン ●パンサーソフトウェア●'99年11月3日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(29)	SHT	6.675
313	311	井上涼子～ルームメイト～ ●データム・ポリスター●2001年7月5日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)	ADV	6.6428
314	312	生体兵器 エクスペンダブル ●イマジニア●'99年6月24日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4)	SHT	6.6176
315	313	電車でGO! 2 高速編 3000番台 ●タイトー●2000年1月20日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、マスコン対応)●VM使用ブロック数(14)	SLG	6.6086
316	319	バーチャアスリート2K ●セガ●2000年7月27日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(22～)	SPT	6.6052
317	314	湯川元専務のお宝さがし〈キャンペーン期間限定販売／※期間終了〉 ●セガ●'99年3月20日発売●980円(VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(33)	ETC	6.5747
318	315	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～ ●ハドソン●'99年7月22日発売●1,480円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(56)	ETC	6.551
319	316	人生ゲーム for Dreamcast ●タカラ●2000年6月22日発売●5,800円●VM使用ブロック数(35)	TAB	6.5
320	317	永世名人Ⅲ～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～ ●コナミ●'99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数(17)	TAB	6.4736
321	318	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円(VGA、VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	6.4705
322	320	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数(28)	SHT	6.2724
323	321	七つの秘館 戦慄の微笑 ●コーエー●2000年1月20日発売●6,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10～)	ADV	6.2352
324	322	ルーンキャスター ●ノイジア●2000年8月24日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(134)	SLG	6.2142
325	323	パズルボブル4 ●サイバーフロント●2000年3月16日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(12)	PUZ	6.1923
326	324	センチメンタルグラフティ2 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●6,800円(2枚組、予約分3枚組、VGA対応)●VM使用ブロック数(20～)	ADV	6.1835
327	325	デスクリムゾン2－メラニートの祭壇－ ●エコールソフトウェア●'99年11月25日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、銃、通信、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(5～)	SHT	6.1273
328	326	ハローキティのマジカルブロック ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	6.0625
329	327	CARRIER ●ジャレコ●2000年2月24日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(42)	ADV	6.037
330	328	グラウエンの鳥篭 Kapital2「鳥篭」 ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2～)	ETC	6.032
331	329	シドニー2000 ●カプコン●2000年10月26日発売●5,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(74)	SPT	6.0
332	新	ぼくのテニス人生 ●びんぼうソフト●2001年9月20日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(5～)	SPT	6.0
333	330	三國志Ⅵ with パワーアップキット ●コーエー●2000年4月6日発売●9,800円●VM使用ブロック数(100～)	SLG	5.9583
334	331	ランディズム アズ ブラックソウル ●アイディアファクトリー●2001年9月6日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(38～)	SLG	5.9444
335	332	電幻天使対戦麻雀シャングリラ(特コレあり) ●マーベラスエンターテイメント●'99年11月25日発売●5,800/2,800円(ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(6)	TAB	5.9189
336	333	F1 WORLD GRAND PRIXⅡ for Dreamcast ●ビデオシステム●2000年11月22日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(54～)	RAC	5.9
337	334	『秘密』オリジナルサウンドトラック ●ワーナーミュージック・ジャパン●'99年10月14日発売●3,059円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	5.8846
338	335	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ ●セガ●'99年7月8日発売●5,800円(VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(18～)	RPG	5.875
339	336	D2オリジナルサウンドトラック ●ファーストスマイルエンターテインメント●'99年12月17日発売●3,500円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	5.8666

「たいちょう!　そんなこんなで、もう年の瀬。今回は『ドリマガ』も年末総決算的な取材でしたねぇ」「むむ。1日6コの取材とかもあったようじゃしの。まあ、総合誌化して行くところも増えたしの」「京都の任天堂取材も楽しかったようデスねぇ」「う～む。うらやましいのぉ……、宮本茂さんの色紙」「ああいう宮本さんの色紙とかって、あんまり見たことなかったですからねぇ。意外とすごく貴重な品なのでは?」「うむ。ま、『ドリマガ』も、これでほぼ行くところには行ったという感じじゃの」「年末までにギリギリ間に合いましたね」「来年は、さらに心機一転、バリバリ行くかの」「バリバリバリバリバリ……」「む?　何、せんべい食っとるんじゃ?　お前」「いやぁ、バリバリいってたんですけどね。ダメですかね。たははは(笑)」「…………んーむ」「あ、ありゃ?　ダメすか」「んぬ」

全DCソフトオッズ表F

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
340	337	スーパーユーロサッカー2000 ●イマジニア●2000年4月6日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	SPT	5.8571
341	338	世界ふしぎ発見！トロイア ●TBS●'99年7月22日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（15）	ADV	5.8039
342	339	グラウエンの鳥篭 Kapitel4「邂逅（カイコウ）」 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.7777
343	340	グラウエンの鳥篭 Kapitel3「陥穽（カンセイ）」 ●セガ●2000年1月27日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.6701
344	341	グラウエンの鳥篭 Kapitel1「契約」 ●セガ●'99年9月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.63
345	342	ナイン・チェアーズ～09 Chairs～／スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●'99年6月24日発売●2,300円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.5384
346	343	レイクマスターズPRO Dreamcast Plus! ●ダズ●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぶるぶるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（9）	SLG	5.51
347	344	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 ●ナグザット●'99年11月18日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（7～）	TAB	5.4708
348	345	夢馬券'99インターネット ●シャングリ・ラ●'99年10月21日発売●2,800円（通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	ETC	5.4545
349	346	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝 ●バンプレスト●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16～）	A･ADV	5.421
350	347	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト ●セガ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6～）	ACT	5.42
351	348	HAPPY★LESSON ●データム・ポリスター●2001年4月26日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	5.378
352	349	HANG THE DJ ●ポニーキャニオン●'99年9月17日発売●2,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.2857
353	350	ハローキティの「音なる」メール ●セガ●2000年4月13日発売●2,800円（VGA、VM、通信キーボード対応）●VM使用ブロック数（6～）	ETC	5.2727
354	351	TETRIS 4D ●ビーピーエス●'98年12月23日発売●4,800円（VGA、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（0）	PUZ	5.2614
355	352	ビックリマン2000 ビバ！フェスチバァ！ ●セガトイズ●2000年5月2日発売●4,800円（VGA、ぶるぶるぱっく対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（20～）	ETC	5.2187
356	353	クイズ ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～〈通常版／限定版〉 ●セガ●2000年11月30日発売●5,800円（VGA、スティック対応）／8,800円（限定版、2枚組）●VM使用ブロック数（11）	QIZ	5.1438
357	354	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 ●セガ●2000年12月28日発売●5,800円、8,800円（LIMITED BOX）（VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（48～）	ETC	5.1
358	355	麻雀大会ⅡSpecial ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数（11～）	TAB	5.0967
359	356	ネオゴールデンログレス ●サクセス●2000年10月26日発売●3,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4）	SLG	5.0909
360	357	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編 ●アークシステムワークス●'99年11月11日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（8）	TAB	5.0667
361	358	ジャーマン ●ヴィジット●2000年8月31日発売●4,800円（VGA、マイク、通信対応）●VM使用ブロック数（-）	TAB	5.0
362	359	ハローキティのラブリー・フルーツパーク ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	5.0
363	360	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－ ●ハドソン●'99年11月11日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190～）	SLG	4.9333
364	361	ザ・心理ゲーム ●ヴィジット●2001年2月1日発売●4,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（3～7）	ETC	4.8571
365	365	GET!! コロニーズ ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.6666
366	362	央華封神 ～央華咲きし刻～ ●ESP／メディアワークス●'99年12月16日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	S･RPG	4.6585
367	363	ハローキティのわくわくクッキーズ ●セガ●2000年8月10日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.6315
368	364	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 ●コナミ●2000年8月31日発売●オープン価格（VGA、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11）	SPT	4.4736
369	366	棋太平GOLD ●ネットビレッジ●'99年11月18日発売●9,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（121～）	TAB	4.4285
370	367	リング ●角川書店／アスミック・エース エンタテインメント●2000年2月24日発売●6,800円（ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29～）	ADV	4.3958
371	368	HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～ ●データム・ポリスター●2000年9月28日発売●4,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5～）	ETC	4.2098
372	369	CHARGE'N BLAST（チャージンブラスト） ●シムス●2000年12月7日発売●4,800円（VGA、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	3.7631
373	370	機天烈少年'S ガンガガン〈ソフト単品／マイク同梱版〉 ●セガ●2000年4月27日発売●4,800/6,800円（VGA、VM対応、マイク必須）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	3.7333
374	371	ぽけかの ～由美・静香・史緒～ ●データム・ポリスター●2000年6月8日発売●6,800円（VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応、VM必須）●VM使用ブロック数（128）	SLG	3.5897
375	372	レインボーコットン ●サクセス●2000年1月20日発売●5,800円●VM使用ブロック数（6）	SHT	3.3492
376	373	ねっとDEぱら ●TAKUYO●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（65）	TAB	3.1029
377	374	UNDERCOVER AD2025 Kei ●パルス・インタラクティブ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（12～）	A･ADV	2.9777
378	375	平成麻雀荘 ●マイクロネット●2000年10月26日発売●5,800円（通信、キーボード、マイク対応）、6,800円（マイク同梱版）●VM使用ブロック数（11～）	TAB	2.7
379	376	学級王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争！～ ●セガ●'99年12月23日発売●4,800円（VM、ぶるぶるぱっく対応）●VM使用ブロック数（24～）	TAB	2.6964

発売済み近日ランキング予定のソフト！

こちらはすでに発売済みで規定投票数に達していないDCソフトのリスト。下の新作や未ランクインソフトを持ってる人は、ドンドン投票をしてきてね！　待ってるよ～!!

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel5「贖罪（ショウザイ）」 [illegible]	ETC	—	?
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel6「救済」 [illegible]	ETC	—	?
?	実戦パチスロ必勝法！@VPACHI～ [illegible]	SLG	5.33	?
?	ネッパチIV＠VPACHI～CR喝呼!! 花の応援団3～ [illegible]	SLG	5.66	?
?	ネッパチV＠VPACHI～CRモンスターハウス～ [illegible]	SLG	—	?
?	あつまれ！ぐるぐる温泉BB [illegible]	TAB	—	?
?	スピリット オブ スピード 1937 [illegible]	RAC	5.33	?
?	NET VERSUS 囲碁 [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS 将棋 [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS チェス [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS 花札 [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS 麻雀 [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS リバーシ [illegible]	TAB	—	?
?	NET VERSUS 連珠 五目並べ [illegible]	TAB	—	?
?	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝（廉価版） [illegible]	TAB	—	?
?	ガイアマスター 決戦！聖杖王伝説 [illegible]	TAB	7.0	?
?	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… 特別版（BANDAI the Best） [illegible]	SHT	—	?
?	ヘビーメタル ジオマトリックス [illegible]	ACT	7.33	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット～HEIWA GP～ [illegible]	SLG	—	?
?	CR必殺仕事人 パチってちょんまげ＠VPACHI [illegible]	SLG	—	?
?	新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 [illegible]	ETC	—	?
?	SEGA EXTREME SPORTS [illegible]	SPT	5.33	?
?	SNK BEST BUY THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION [illegible]	ACT	—	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット～OLYMPIA GP～ [illegible]	SLG	—	?
?	パチンコの殿堂 CRナナシー [illegible]	SLG	—	?
?	SNK BEST BUY ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION [illegible]	ACT	—	?
?	井上涼子～ラストシーン～ [illegible]	ETC	—	?
?	サカつく特大号！ J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●2001年12月13日発売●4,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132～）	SPT	—	?
?	サクラ大戦オンライン～帝都の長い日々～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年12月20日発売●5,800/8,800円［2枚組、通信、キーボード対応、ビジュアルメモリ必須］●VM使用ブロック数（34～）	ETC	7.0	?
?	サクラ大戦オンライン～巴里の優雅な日々～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年12月20日発売●5,800/8,800円［2枚組、通信、キーボード対応、ビジュアルメモリ必須］●VM使用ブロック数（34～）	ETC	7.0	?
?	吉亜の丘で寝ころんで・・・ ●加賀テック●2001年12月20日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（35）	ADV	5.66	?
?	21-Two One- ●プリンセスソフト（オークス）●2001年12月27日発売●6,800円●VM使用ブロック数（37～）	ADV	6.33	?

オッズ表DCソフト寸評

2001年の最後を飾ったのは、「ヤマザキ」？

なんだかんだと波瀾万丈に展開してきたこの読者レースのコーナー。特にDC版については、まだもう少しの間、掲載を継続決定！　ドリームキャストは最後まで見届けたいところだよね。ランキングのほうも、C表112位の「ドリームスタジオ」、151位の「ダビつく2」あたりが小動きを見せているほかはほぼ安定した感じ。今年最後の号の最下位帝王が、なんだかんだと「学級王ヤマザキ」なのには、ちょっぴり安心させられてみたり？　2002年、どこまで続くかDC版読者レース。要注目だ！

DCの歴史とともに、最下位を徘徊してきた「ヤマザキ」。全機種版にも出撃か？と思いきや、2年の期限切れ。残念？

場外馬券場 全馬主の声

●「ときメモ3」……う～ん、萌が足りん。と、思うのは自分だけだろうか？（広島県・長谷川孝昭・21歳）
●ドリームキャストも、ゲーム業界からリストラか……。（岩手県・鈴木一徳・19歳）
●読者レースの未ランクインソフトにずっといる「グラウエンの鳥篭」をDVD化してほしいです。見逃したヤツもあったので。（千葉県・中嶋啓介・19歳）
●ところで、鷹嵐って、どこに行ったんですかねぇ。PS2版の隠しキャラでぜひ。組み手でもいいから（笑）。（大阪府・立花弘幸・25歳）
●DC版の読者レースが終わったら、替わりにゲーム誌・攻略本のランキングレースなんてどうでしょう？（茨城県・熊木聖二・41歳）
●「シェンムーⅡ」をまだやってる。でもこのデータって引き継げるのだろうか？　いやそもそも出るのか？「Ⅲ」は。（東京都・高橋稔・23歳）

全ハード読者レース応募の決まり

読者レースへの応募はハガキかネットで投票が可能。1週に1回どちらからもできて、最大で4回投票可能だ。

POINT 1 発売2年以内のソフトなら投票可能！

投票可能なのは、ここ2年以内に発売された現役ハードのソフトに限ります。ランクイン後、最長で2年間の掲載となりますが、その間に高い評価を受け続けたソフトには「読者本命」「名誉名馬」等の栄誉を授け、殿堂入りの特典もあります。30票以上集まったら表にランクイン！

POINT 2 ネットでの投票も毎回1回投票可能！

全ハード読者レースの便利なところは、ネットでの投票も可能なこと。ただし、投票は1週間に1回だけ。それ以上した人はその場で即無効になるのでご注意を（※ハガキとの併用はOKです）。今すぐ（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして投票をしよう!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レース応募者全員に与えられる2つの予想チャンスゲームに注目！　まずは毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想してくれ。見事着順を当てた人3名様に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今回はセガのキラータイトル「バーチャファイター4」の予想をしてもらおう。ミリオンを実現できるか注目されるこの新作は、果たして全ハード読者レースの初登場時に、何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってね。

今回の着順予想

「バーチャファイター4」は何着だ？

【隊長さんの予想】うーむ、デキはかなりいいようじゃの。ワシは4着ってとこでどうよ？
【ハチの予想】ぼかぁ、ちょい下の8着でいきますねーっ。

12/7号 当選者発表

12/7号着順予想「メタルギア2」は、今回3着で初登場。正解者は全部で47名もいましたよ。当選者はこの中から抽選で、新潟県・杉山孝君、埼玉県・中島智之君、徳島県・津田昌義君の3名に決定したぞ。当選者の人にはソフト1本送るから、ちゃんと届くのを待っててね！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンス・パート2の予想ゲームがこれだ。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）をあげるぞ。今回は、フォグ注目のドリームキャスト最新作「MISSING PARTS」が、読者レースへ初登場時に、いったい何点のオッズで入ってくるかを予想してもらおう。右上の例のように書いて送ってきてね。

今回のオッズ予想

「MISSING PARTS the TANTEI stories」は何点だ？

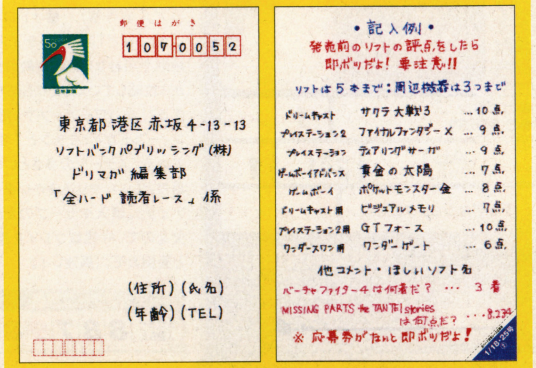
【隊長さんの予想】おお……。やるね、DCの新作じゃよ。ワシは9.1578でいっとこうかの。
【ハチの予想】僕はちょい下、8.8482でいってみますよー。

12/7号 当選者発表

12/7号オッズ予想「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX」は、今回9.1111で初登場。隊長、ハチともに近い予想のなか、山形県・広田康夫君がで見事ピッタリ賞をマーク！　広田君には特別にソフト2本を送っちゃうぞ。プレゼントが届くまで待っててね！

参加者大募集中だよ!!

「全ハード読者レース」投票のしかた



「全ハード読者レース」では、応募してくれた人の中から抽選で10名様に特別プレゼントを用意しているぞ（下記参照）。投票の対象ソフトは全機種OK。①ハガキで応募する人はページについているの応募券（1号あたり2枚まで使用可）をハガキに貼る、ネットでの投票をする人は、ゲームスポット（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして、②やったことのあるゲームソフト（ただし、2年以内に発売されたものまで）に評点をつけ、③ソフトに関するコメントや編集部に対するコメントなどを書き、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名を上の記入例のように書いて送ってね。なお発売前のソフトへの投票をした場合、ボツになるから絶対注意してね！　今号の締切は1月23日（当日消印有効）だぞ。

さらにラストチャンス!!

お好みのソフト1本＋特製テレカ 10名様

第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった人にはラストチャンスが！　毎号抽選で10名様に、お好きなゲームソフト（※一般市場に販売されてないようなソフトは除く）と特製テレカをセットでプレゼントだ！

12月7日号 当選者発表　当選者は滋賀県・下川孝義君、大阪府・中川隆太君、愛媛県・寺本秀作君、長野県・山田誠君、岡山県・小俣均君、岐阜県・岡島義隆君、京都府・高嶋武史君、愛知県・飯島和明君、福岡県・黒沢雅之君、神奈川県・山本晶君の10名様に決定！

「たいっちょー！　というわけで、もうあと3日で今年も最後ですよ！　もしかしたら、大晦日、または2002年になってからこの『ドリマガ』を買った人もいるんでしょうね」「うむ。次号の発売日は1月25日（金）。なんと1カ月近くもあいだがあるからの（笑）。みんなもじっくりたっぷり、年末年始を過ごして、『ドリマガ』も読み込んで、と……」「まあ、次号は年明け最初の『ドリマガ』ですからね。ドカーンと大増ページでお届けしますよーっ！」「2002年も期待してよし！じゃて」「次号は発売直前の『バーチャファイター4』が表紙」「1月25日（金）は、新年大特集を目印に書店にGOじゃな」「はいなーっ！」

発売間近のゲームソフトを
ドリマガで事前にチェック!!

ドリマガ ALL GAME SOFT REVIEW

担当レビュアー通信

久遠寺懐

あけましておめでとうございます（←早?）。最近非同期型のネットゲームをプレイ中。TRPGに似た感覚がいい感じです。

いしぱん

久々に丸2日完徹。これが趣味のゲームならなぁ……。じっくりRPGがやりたくて、今は「Mail de Quest」中。

政綱大介

今度スパイクから出る「WRC」がすこぶるイイ。完全に惚れた。でも海外版はNTSC版じゃないんだよなぁ。サンプルよ、早く〜!

佐々木イサヲイチ

ちまちまやってた「フォース」がレベル151&カンストに。結局のところ得るものはひとつもないゲームだったNE。

大友順

「ガンダムDX」を購入するが、いまだ未開封……。年末は、ついにハードディスクレコーダーを購入予定!

ドリマガオールゲームソフトレビュー

このコーナーの見方

ドリマガソフトレビューでは、発売前2週間以内のソフトをピックアップし、ドリマガライター陣が発売前のソフトの感想や意見を掲載しています。プレイする人数は各ソフト最低で3人以上。全プレイヤーの付けた点数の平均点をそのソフトの「評点」とします。いうなればドリマガライター陣版「読者レース」のようなシステムと思っていただければ、わかりやすいかと思います。使用するサンプルは100%、もしくはそれに近いバージョンを使用。自由につづられるライター陣のコメントを購入の参考にご利用ください。

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。
- ●1〜2……製品レベルではない。
- ●3〜4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5〜6……不満点もあるが、いい点のほうが目立つ。
- ●7〜8……自分ならこのソフトを買って遊びたい。
- ●9〜10…このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

12月28日〜1月24日

	この期間に発売される	ドリマガがピックアップする
DCソフト	4本	3本
PSソフト	21本	—本
PS2ソフト	17本	2本
GCソフト	1本	—本
Xboxソフト	—本	—本
ケータイゲームソフト	10本	3本

PICK UP TITLE

ALL GAME SOFT REVIEW

PICK UP 1 PS2 マキシモ

発売中（12月27日発売）

●カプコン ●6,800円	1 PLAYER
ジャンル ACT（アクション）	メモリー使用容量 341KB / CD-ROM 1枚
対応等 デュアルショック2対応	備考 —

21世紀の「魔界村」!?
魔王によって「魔界」と化したある王国が舞台。騎士・マキシモを操作して、モンスターたちと戦っていく。カプコンいわく、「『魔界村』テイストを受け継ぐ新作」とのこと。

Vol.10 64Pへ

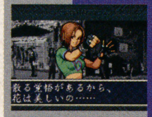
●各ステージ、大ボリューム。アイテムや隠し通路が多数あり、しかも、その発見度合いを数値で確認できるため、思わず100%目指して隅から隅まで探索してしまう。時間をかけてアクションに挑みたい人にはもってこいの内容だ。また、操作はシンプルでいて、修得したアビリティによって戦術を変えられるところもいいね。（担当／久遠寺懐） ●オドロな雰囲気やBGMは、なるほど「魔界村」テイスト。突如変化する地形や巧妙なトラップ、敵の出現位置を覚えながら攻略していくあたりも同様。反面、豊富（過ぎる?）なパワーアップや、隠し要素満載の3Dフィールドなど、キチンと"今風"も盛りこまれている。ステージの多さといい、やや辛目の難易度といい、やり込みがいある仕上がり。ただ、アイテム購入やセーブのためにコインが不可欠なので、守銭奴プレイを強いられるのが、ちと面倒かモ。（馬波レイ）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数5人 8 8 7 9 8 プレイレビュー **8.0** 平均点

PICK UP 2 GBA ザ・キング・オブ・ファイターズEX 〜NEO BLOOD〜

1月1日発売

●マーベラスエンターテイメント ●5,800円／15,800円（ハードセット）	1 PLAYER
ジャンル ACT（格闘アクション）	メモリーバックアップあり / カートリッジ 1枚
対応等 通信ケーブル対応 ※ソフトが2本あれば通信対戦可能	備考 ハードセットは、特別仕様のGBAとソフトのパッケージ。



「KOF」、新たにGBAで開幕!
同名シリーズの携帯機バージョン。参戦選手は総勢26人で、葉花萌（はばなもえ）なる新参者も登場する。また、ストーリーは草薙京と八神庵の対決を描く「オロチ編」の新作。

今号 167Pへ

●登場キャラクターの数、動きや必殺技など、携帯機でよくぞここまで!と驚く再現度。だけど、一方で対戦アクションとしての完成度はイマイチかも……。攻撃&当たり判定の大雑把さが、どうにも目立つのだ。携帯機上でシビアな戦いを要求されても困るけど、あまりに豪快すぎる印象。また、通信対戦でのラグも、非常に気になる。キャラクターの組み合わせによっては処理が極端に重くなり、まともに戦えなくなってしまう。対CPU戦などはすぐに飽きるのだから、ここをもっとしっかり作り込んでほしかったなぁ。とりあえず、携帯性に意義を感じる人なら問題ナシ、といった内容かな。（担当／いしぱん） ●難易度をいくら上げてもテキトーに技を出していれば、CPUに勝ててしまうカンジはいいやら悪いやら。手軽さはありがたいけどね。また、ストーリー性が希薄で、さみしい印象。デモシーンでもっと演出してほしかった。（久遠寺懐）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数4人 6 6 6 6 プレイレビュー **6.0** 平均点

PICK UP 3 PS2 グランツーリスモ Concept 2001 TOKYO

1月1日発売

●SCE ●3,200円	1〜2 PLAYERS
ジャンル RAC（レース&ドライビングシミュレータ）	メモリー使用容量 101〜KB / DVD-ROM 1枚
対応等 デュアルショック、デュアルショック2、i.LINKケーブル対応	備考 i.LINKケーブルでPS2同士を接続すれば、最大6人同時対戦ができる。

コンセプトカーをキミの手で——
各種実車のハンドリングを体験できる「グランツーリスモ」の最新作。今年の東京モーターショーで発表されてまもないコンセプトカーを中心に、多種多様の最新車を収録する。

今号 78Pへ

●まったく同車種を乗り比べたわけじゃないが、ストレートを加速しコーナー1つクリアしただけで、前作「GT3」との違いがハッキリとわかるのには、正直驚いた。一般的にはほとんど気づかないような、じつに些細なチューニングだと思われるが、この操作性の違い、クルマの動きの違いは、わかる人にはわかるレベル。なかでも、「GT3」ではオーバーステアが出たとき、そのままスピンモードに入りやすかったのだが、今回はクルマに粘りが出て、気持ちよく流せるようになった点は特に評価したいところ。走りの幅が広がったと言うべきか。そのおかげで、インテグラTypeRなど、中排気量クラスのノーマルカーを走らせているだけでも十分楽しめる。ちなみにエンジンサウンドも改良したのか、先のインテRも、じつに心地よいVTECサウンドを奏でてくれた。これはある意味、効果音フェチな自分にとっては歓迎すべき改良点だったりする。もう1つ、気に入っているのがドリームカーの存在だ。カラーリングなど、各車の設定に妙にリアリティがあるばかりか、どのクルマも走らせてて面白い（ただ、LMカーでもダートが走れるのはどうかと思うが……）。ここまで読んでると全然不満がないように感じるかもしれないが、本当はアレもコレも欲しい、ってな感じで欲求だらけ。結局はないものねだりになってしまうのであえて触れないが、「GT」入門用ソフトとして「GTC」を見た場合、デキすぎなくらいよくできていると思う。ただ、上級者が3,200円出して購入すべきソフトかは各人の価値観しだいか。少なくとも個人的には買ってもいいんじゃないかと。この手軽さは、何だかんだ言って大きな魅力だと思う。（担当／政綱大介） ●各コンセプトカーの走りの再現度については、当然実車に乗ったことがないのでわからないが、「こんな感じなんだろうな」と思わせる説得力があるのはさすが。その数、種類も多彩なので、あれこれ乗り比べるのが楽しい。唯一残念なのはコース数が少ないこと。どうせ数をしぼるなら、1コースくらいまったくの新コースを入れてほしかった。その代わりソフトの価格がおさえられているので、余ったお年玉でGT FORCEやスパルコ・レーシングコックピットを購入すれば、より楽しめること間違いなし。あと詳しくは書けないが、「GT3」をもう一度やろうという気にさせる仕掛けはうれしかった。そのへんも含めてコストパフォーマンスはすこぶる高い。（SAN） ●コンセプトカーや「GT3」に出ていない車で走れる点や、セッティング回りなど細かな所が修正されているところは評価する。しかし、その一方でレースに出てお金を稼ぎ、車を買って、チューンして——といった"ゲーム"のパートがごっそりなくなっているのは残念。まぁそのぶん値段が安くなっているので、「GT」シリーズに興味があるけど買おうか悩んでいた、あるいはとりあえず走ってみたい人にはいい機会では。ただ、「GT3」を持っているけど、コンセプトカーなどには興味がないって人は控えるべきかもね。コレ、"車ゲームファン"としての一意見です。（サマライ旗野）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数5人 9 9 6 9 9 プレイレビュー **8.4** 平均点

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD.MAXIMO is a trademark of CAPCOM CO., LTD. MAXIMO developed by CAPCOMDIGITAL STUDIOS. CHARACTER BY ©2001 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©2001 Marvelous Entertainment Inc. ©SNK Licenesed by SNK ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associates imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

PICK UP 4 DC ボンバーヘッヘ

1月17日発売

●フジコムワークトレーディング
●5,800円

1 PLAYER

ジャンル	VM使用ブロック数	GD-ROM
SLG（爆破シミュレーション）	4~ ブロック	1 枚

対応等：VGA ぶるぶるぱっく　備考：—

依頼とあらば、何でも爆破！
高層ビルから秘密基地まで、さまざまな建造物の爆破解体（＝爆弾で瓦礫にすること）を楽しめる。ストーリーモードは実在の漫才コンビを起用、コントで物語を演出している。

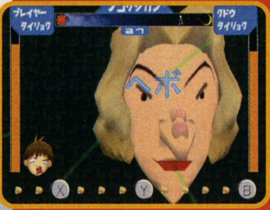
今号 210Pへ

●解体爆破という、これまでのゲームにはない題材に挑戦しながらも、きちんと遊べるものに仕上がっている。最初こそ爆弾設置のコツはつかみにくいが、多少おおざっぱでもどうにか進める難易度なのも好感触。クリアのハードルは低めにしておき、さまざまな爆破パターンを試行錯誤して楽しんでもらおうというのが、開発者の意図と思われる。「爆弾設置サンプル」（リプレイ用）に、教科書的なきれいな解体やら、思わず笑ってしまうような解体を収録しているのがその証明だ。画面構成や操作性がやや悪いといった欠点はあるものの、まあ許容範囲内。坂道コロンブスによる漫才デモは遊び手の嗜好しだいだが、とんでもない建造物の解体を引き受けるための演出だととらえれば素直に楽しめる。（担当／佐々木イサヲイチ）　●ビル解体がテーマの、いわば「発破パズル」。緻密な爆弾設置を要求するぶん、成功時の快感も大きい。（鶴岡八幡）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　8 | 8 | 7　プレイレビュー **7.66** 平均点

PICK UP 5 DC ボコ夢の達人

1月17日発売



●フジコムワークトレーディング
●3,300円

1 PLAYER

ジャンル	VM使用ブロック数	GD-ROM
ETC（バラエティー）	4 ブロック	1 枚

対応等：VGA ぶるぶるぱっく　備考：—

ムカツク奴はボコ殴る！
ことあるごとになぜか因縁をふっかけられる青年のお話。日中、身勝手にふるまう人々を『夢の中で』お仕置きしていく。物語は、各種ミニゲームをこなすことで進んでいく。

Vol.11 173Pへ

●意図的にB級っぽく作っているフシが見られるが、最後のサジ加減をしくじってアレなゲームになってしまった一作。人に迷惑をかけるイヤな奴らを改心させるシステムとか、変なセンスの絵柄とか、微妙にひかれる要素はある。しかし肝心のゲーム部分があらすぎ。カクカクしたポリゴンに不条理な難易度、ゲーム種類の少なさなど、アルバイトは正直なところ必要なだけのお金を稼ぐにはプレイが苦痛。本来ストレスを発散させるためのドリームモードも、どうやっても序盤は勝てないので、かえって鬱憤がたまる矛盾をはらんでいるし……。そのくせ一方で「DC最後の怪作品になるだろうし、手元に置いて後世に残しておくべきか。安いし」などと計算してしまう自分がイヤだ。（担当／佐々木イサヲイチ）　●ノリがいいし、ツッコミ所も多くて笑えます。ただ難易度が高すぎでは……。（kae16）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　4 | 6 | 4　プレイレビュー **4.66** 平均点

PICK UP 6 DC MISSING PARTS ~the TANTEI stories~

1月17日発売

●フォグ
●5,800円

1 PLAYER

ジャンル	VM使用ブロック数	GD-ROM
ADV（アドベンチャー）	30~ ブロック	1 枚

対応等：VGA ぶるぶるぱっく　備考：—

キミの推理力が試される
現場に足を運んで、聞き込み、そして推理する。そうしたシンプルなシステムがベースの「探偵モノ」。シナリオは全6話のオムニバスで、今回は2話を収録。今後、連作で展開予定。

今号 203Pへ

●ファミコン時代のアドベンチャーと変わりなく、システムが非常にシンプルなので、遊びやすいうえにどこか懐かしさを感じる。肝心の謎解きについては、総当たりで選択肢をつぶしていき、最終的に重要な選択肢をチョイスする、といった構成。事件関係者の性格や動機、聞き込みで得た情報をもとにしっかり分析・推理すれば如実にわかるレベルで、特に難しさは感じない。しかし、決して底が浅いことと同義ではなく、ただ淡々と読み進めていては重要な選択を迫られる場面で迷いが生じることだろう。全6話を連作でつづっていくとのことで、現段階において伏線のみで終わる本筋まで評価するのは問題だが、全体的にはアドベンチャー好きなら楽しめる内容だと言える。登場人物が多いにも関わらず、破綻なく複雑な人間関係を描ききっている点などは見事だ。濃厚な人間ドラマをタップリ味わいながらプレイできるはず。ただし、移動の面倒くささだけには疑問が残る。1つの場所に移動するまでにいくつか中継点を経由しなければならないので、やたらとうっとうしい。即座に目的地へ移動できるシステムだったら、もっと快適だったろうに……。今後の展開に期待できる作品なので、食指が動く人はプレイしてみてはいかが？（担当／大友順）　●シナリオの完成度は非常に高い。作風は、かけ合いの巧みな相棒あり、やかましい刑事あり、そして冴えた名推理あり、といった'70年代以前の推理サスペンス調。謎を解いては二転三転する展開に、読むのを止めては「アイツが犯人かも」、「この謎はこうでは？」と思案しながらプレイするのは楽しかった。物語のボリュームも、普通に本を読むほどあるので読み応えがある。ただ、何も考えずにボタンを押していれば、勝手に"答え"に行き着いてしまうのはちょっと残念。せっかくゲームなんだから、もっとゲーム性を重視してもよかったのでは？　また演出が少なく、昔のADVのようなテキストベースで進むのもさみしい。ゲームというには分岐が少なくシステムも未熟、一方でインタラクティブムービーというには演出が弱いなど、欠点も多いが、シナリオに読み進めたくなるだけの魅力はあることは事実。本を読むより少し面倒だけど、そのぶんちょっとだけインタラクティブ、ということに価値を見い出せるならBuy it！　シナリオ9点、ゲーム5点……で、7点といったところでしょうか。（竹下ツバサ）　●推理「ゲーム」というよりサスペンス「ドラマ」。選択肢は多いけどほぼ1本道なので、自分で行動するというより、物語を読むような感覚が強いです。ゲームなら、もう少しプレイヤーがアクティブに関われる部分が欲しかったな。個性が強烈なキャラクターの人間関係や、彼らのやりとりは必見。また、登場人物たちに謎が多いので、今後の展開も期待大です。ただ、一部展開や推理に無理のあるところは課題かな。ロードの長さなど、システム周りも同様。ちなみにぶるぶるぱっくは妙なところでも効果が入っているので、つけてみると笑えるかも？　総体的に見れば、買って損はしない内容だとは思います。（美緒）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　7 | 7 | 7　プレイレビュー **7.0** 平均点

PICK UP 7 GBA グラディウス ジェネレーション

1月17日発売

●コナミ
●5,800円

1 PLAYER

ジャンル		カートリッジ
SHT（シューティング）	メモリーバックアップあり	1 枚

対応等：—　備考：—

不朽のシリーズ、GBAへ
「グラディウス」シリーズの新作。高得点をマークすると通常とは別の新ステージが遊べる、といったシステムを盛り込んでいる。また、攻略を指南するデモプレイも多数収録。

今号 124Pへ

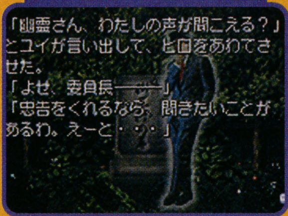
●過去のシリーズ作品を彷彿させる面構成が随所に見られるのは、ネタ枯れなのか、リスペクトなのか。ともあれ歴史あるシリーズの新作だけに、完成度は高い。ゲームバランスがよく考慮されているうえ、細かく設定された復活ポイントが、先に進もうという意欲をほどよく駆り立ててくれる。プレイヤーの好きな地点から再開できる点や、お手本プレイが見られるヒント機能もグッド。サプライズは少ないけれど、手堅く遊べる良作です。（馬波レイ）　●とにかく装備ゼロからの「復活」が熱い。各種復活パターンを楽しめる隠しモードがあったり、復活パターンの模範プレイが見られたり。従来のシリーズとはひと味違った楽しみがある。通常モードの難易度はほどほどといった反面、隠しモードを出す条件はけっこうシビア。シリーズを遊び続けている人向けか。腕前に自信があるならぜひ。（渋谷哲也）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数4人　8 | 8 | 7 | 8　プレイレビュー **7.75** 平均点

新着ソフトチェック！

幽霊屋敷の二十四時間

1月24日発売



●ゲームボーイアドバンスソフト
●グローバル・A・エンタテインメント
●4,800円
●1～4人用
●ETC（トラップノベルシリーズ～罠のある小説～）
●通信ケーブル対応

サンプルの完成度 **100%**

今号 170Pへ

4つの顔を持つ物語 どう楽しむかはキミしだい
物語は、幽霊屋敷に高校生3人が迷い込むところから展開していく。遊び手は生徒の誰か、または霊から好きな立場を選んでゲームを楽しめる。

幽霊屋敷から脱出するまでの物語では、さまざまな障害がプレイヤーを悩ませ、おびえさせる。幽霊の存在のみならず、張り巡らされた数々のトラップ——。3人の主人公は視点が異なるため、1つの物語に多面性を打ち出す。また、体力などのステータスがあり、行動の選択ミスによる緊張と恐怖の高まりを絶妙に表現。プレイのたびに変化するシナリオ、主人公3人十屋敷主での4人同時プレイなど、練られた物語を存分に堪能できるシステムにも注目だ。（担当／いしぱん）

©2001 FUJICOM／POPO©2002 Global A Entertainment, Inc. All rights reserved.©2001 FUJICOM©1985 2001 KONAMI＆Mobile21 Co., Ltd.©2002 FOG/O-TWO/SYSTEM PRISMA

さらに突撃取材! もっと! ドリマガ なぜなに!? 探検隊

第96探査

今回の調査テーマ
2001年と2002年
～ドリマガの当事者が語る今年と未来～

「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「むむむ？　どーした、ハチよい？」「いやぁ、たいちょう。21世紀最初の年も早いものでもう終わっちゃいますよぉ～。まあ、まずは今年の“たいっちょー！”納めということで（笑）」「ぬぬ、なんじゃ、そらっ？」「まあまあ、とにもかくにも、激動の1年。振り返ればいろいろありましたよね」「……おお、確かにそうじゃの。ワシらにとって、一生忘れられない1年となろうな、2001年は」「というわけで、なぜなに探検隊も“ゆく年くる年”やっちゃいますよー」「むむっ」

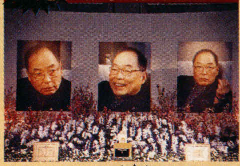
たいっちょー！ 激動の2001年があっという間に終わってしまいますよー！

「たいっちょー！　なんと言っても、ちょうど1年ほど前。我らにとっての重大な事件が待ち受けていましたよねっ」「おお……ドリームキャストの製造中止。忘れもしない、1月25日の報道からのドタバタ。そこからの『ドリマガ』はもう一気に突っ走った感じがあったの」「その間にはDCのキラータイトルの『サクラ大戦3』も発売されたりして、さらに大変でしたよね」「うむ。……大川さんも、夢の終わりとともに、お亡くなりになった中、新たなゲーム機が次々と発表。時代の流れの早さを感じたの」「まずはいろいろ振り返りますよ」「うむ」

1月 DC製造中止決定！

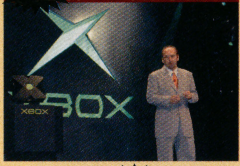
21世紀最初の年の開幕とともに電撃的に報じられた「セガ、3月でドリームキャストの生産を中止」の報道。1月31日には、セガは「バーチャファイター4」「サクラ大戦」など自社の主要なタイトルを他のハードへ投入する衝撃的な決定とともにDC事業撤退を正式に発表した。

3月 大川会長逝去



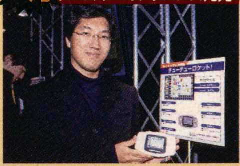
一度はガンを克服した大川功会長が3月16日に逝去。850億円もの資産をセガに寄贈するという発表は危機にあったセガを救い、世間を驚かせた。

5月 新ゲーム機戦争勃発！



5月にアメリカで開催されたE3では、Xbox、ゲームキューブがその全貌を明らかにし、三つ巴の新ゲーム機戦争が幕を開けた。

3月 ゲームボーイアドバンス発売



3月21日に発売されたゲームボーイアドバンスには、セガもソフトを投入。新たな時代が動き始めるのを実感させた。

6月「サクラ大戦4」DCで！

DC撤退の決定から半年、DCユーザーへの最後のフィナーレとして、「サクラ大戦4」のDCでの発売が電撃的に決定した！

たいちょう、まずは2001年の出来事を振り返ってみましょうか!?

「たいっちょー！　右に、今年1年のニュースネタをザッとピックアップしてみましたよぉ」「うむ。1年前には入交社長もひっそりとセガを辞めていたんじゃな。1つ1つの話題がセガファンには泣けるの」「ゲーム会社によっては、明暗の分かれた会社もありましたね……」「うむ。華々しい裏で、一挙にどん底に墜ちる話なんて、今のゲーム業界にはうようよしておるからの」「明日は何が起こるかわからない。何が起こっても不思議じゃない……そんなゲーム業界を象徴した1年でしたね」「うむ～……」

映画公開という華々しい話題の横で、会社が大きく傾く……という結果となったスクウェア。「FF」の再起に期待したい。

2001年の主な出来事

日付	ニュース内容
2000年12月9日	ワンダースワンカラー発売
2000年12月28日	入交氏セガ退社
1月6日	Xboxデザイン発表
1月17日	今後のDCはMILL CD非対応
1月18日	isao.netがブロードバンド対応
1月25日	セガ、DC撤退報道。DCを組み込んだセットトップボックスを発売？
1月31日	DC製造中止正式発表
2月12日	UGA最新作「K-Project」テレビで公開
2月13日	セガ、業務用ソフトウェア「Animanium」開発
2月13日	GBA米国で6/11発売決定
2月22日	PS2国内出荷累計438万台
2月23日～24日	AOUで「バーチャファイター4」一般公開へ
2月26日	ゲームキューブ用半導体が量産体制に
2月28日	ナムコ希望退職者募集
3月1日	「セガガガ」初回限定版完売
3月13日	入交氏、ハピネット非常勤取締役に
3月15日	インターネット電話「Dream Call」開始
3月16日	巨星落つ、セガ大川功会長死去
3月19日	カプコン、アーケード事業縮小の方針
3月21日	任天堂、ゲームボーイアドバンス発売
3月21日	セガ新社長に佐藤秀樹氏就任
3月21日	セガの「10SIX」発売中止
3月22日	「バイオハザード」5周年記念パッケージ登場
3月27日	サウジアラビアでポケモン禁止令
3月28日	「セガラリー2」ネットワークサービス終了
3月29日	「バーチャ」vs「鉄拳」広告
3月29日	「PSO」、日本ゲーム大賞受賞
4月14日～15日	「Game Jam in Zepp Tokyo」開催
4月19日	セガ、ゲームキューブに正式参入
4月23日	ナムコ・エニックス・スクウェア提携
5月1日	「セガガガ」にキャラ名問題発生。一般販売とDD販売一時中止
5月1日	「GT3」100万本突破
5月8日	魅惑のソフト？「bleem！」発売
5月17日～19日	E3開幕
5月25日	スクウェア「FF」映画の証券化見送る
6月6日	USJ入場者200万人突破
6月7日	「PSO Ver.2」発売
6月20日	セガ、PSソフト販売をSCEに委託
6月22日	任天堂ポケモンキャラの知的所有権管理会社「ポケモン」設立
6月23日～24日	ソニック生誕10周年記念スペシャルパッケージ
6月25日	「サクラ4」はDCで発売決定
6月27日	プレイステーションパーティで「Rez」がお披露目
7月19日	「FFⅩ」発売
7月19日～	ナムコ、スクウェア、エニックスのキャラが描かれた壁紙ダウンロード
7月26日	ハドソン、コナミの傘下へ
8月14日	任天堂、ゲームキューブ別売のモデム発売を明らかに
8月17日	アニメの祭典「ANIME RAVE 2001」に帝都、巴里歌劇団の声優陣が登場
8月25日～26日	任天堂スペースワールドにソニックチームが4タイトル
8月26日～	「シェンムーⅡ」完成記念イベント開催
9月4日	“ディズニーシー初日26,000人”
9月4日	USJ入場者が500万人突破
9月4日	セガ公式サイトリニューアルオープン
9月8日	劇場版「シェンムー the MOVIE」公開初日に鈴木裕が舞台挨拶
9月8日	レイヴイベント「WIRE01」に「Rez」出展
9月10日	“PS1、9,980円に値下げ”
9月14日	任天堂、ゲームキューブ発売
9月20日	セガとナムコ、AM事業で提携
9月20日～22日	第39回アミューズメントマシンショー開催
9月23日	「ぐるぐる温泉」グランドフィナーレ
10月2日	スクウェア「FF」映画失敗で映画事業から撤退
10月9日	スクウェアが第三者割当増資148億円をSCEが全額引き受け
10月12日	東京ゲームショウ来年からは年1回開催へ
10月13日	神崎すみれ突然の引退発表
10月24日	米セガネット有料化
10月25日	シーマンカフェオープン
11月23日	代官山にトロカフェオープン
12月1日	TSUTAYA限定カラーGBA発売
12月14日	「サクラ3」ドラマダウンロード最終回
12月14日	松下Qデビュー

というわけで、激動の今年の当事者さんにお話を聞いちゃいますよー!

ドリマガ
ソフトバンクパブリッシング(株)
『ドリマガ』編集長
西村 亨

2001年、激流にもまれた雑誌と言えばコレ(笑)。『ドリマガ』の編集長に、今年1年を語ってもらいますよ。

激動の1年でしたけど、新生もしましたね

「たいちょう。というわけで、今回は、2001年を振り返ってもらう人として、『ドリマガ』の編集長を連れて来ちゃいましたよ(笑)」「なぬ? ワシらのボスじゃないかい。まあ、一番セガの姿を横で見てきて、その現場の最前線におったのが『ドリマガ』でもあるからの。この際だから、いろいろ聞いちゃうのもアリだわな」「でしょ～? というわけで、今年1年を振り返ってもらいましょうか」「うむむ」。

西村■2001年を振り返ってですか? いやぁ、本当にものすごく激動の1年でしたね。1年があっという間でしたし、突っ走る甲斐のあった1年でもありました。

――DC製造中止の話は当時どう受けとめてました?

西村■いやぁ、年明け早々でしたからね。でも、あの話以前にも、もう11月頃から怪しい話がいっぱい出ていたじゃないですか。セガが任天堂に買収されるとか、他のハードにソフト供給するとか……。だから、年が明けた段階である程度の覚悟はしてましたよ。この1年で目指す方向をどうしようかって。で、1月最初の出勤日に関係者と話していたイメージが、『ドリマガ』のルーツにいる『Beep』。これやろうよ、なんて言ってた。結構マジでしたよ。「21世紀、奇跡の復活『Beep』」なんてキャッチフレーズまで飛び出してきて「いいじゃんそれ、やりたいねぇ」なんて悪ノリしながら言ってた(笑)。でも、結構それは本気だったし、もともと僕らは長い間「いつかは総合誌をやりたいね」なんて思いがありましたから。で、1月25日の日経新聞の「DCの製造中止」報道でしょ。「マジかよ」みたいな部分はありましたよ(笑)。想像していたよりも早くて。(そういう発表が)発表されるなら、「サクラ大戦3」が出てからだろうと思っていたから。だって、サターンの時が実はそうでしたからね(「サクラ大戦2」がちゃんと出て落ち着いてから、2カ月後にドリームキャストの発表があった)。だから、予想していない段階で、急なドタバタ劇になったじゃないですか。週刊誌でも追いつけないぐらいの速さだったし、本当にジェットコースター的な激動でしたね。でも、結局は年明けに話してた『Beep』みたいな総合誌っていうイメージがあったから、意外とすんなりとコトも進んで。それぞれ新ハードが出るタイミングにどれも立ち会うことができたという意味でも、DC製造中止の発表は、皮肉なことですけど、非常にベストなタイミングでもありましたね。

――週刊誌にはしないんですか?

西村■(笑)。さあ、どうですかね。誌名変更の時にもセガの竹崎さんとの対談で、ちょっと話したと思いますけど、気持ち的には今は隔週です。やっぱり週刊だと、どんなに頑張っても薄い情報しか伝えられないんですよね。もう右から左へ、来た情報をどんどん「流す」感じ。だけど、僕らが作りたいのは逆のほうにあって、ネットのスピードで流れる情報の裏側に入って、雑誌しか知りえないネタをどんどん掘り出してみんなに出してみたい。それには記者の腕も必要だし、テクニックもいる。まだまだ足りてない部分があるのは、十分承知していますから(笑)、まずは謙虚な気持ちで1冊1冊大事に作り込んで、皆さんに愛される『ドリマガ』に、一歩一歩していきたいですね。気持ち的には、僕らは読者の皆さんの代表のつもりですから。週刊も、皆さんの意見が強ければ検討しますけど、意外と今の感じがいいように受け入れてもらってるように感じてますし。まあ、総合誌宣言をして、まだ3カ月ですから。叱咤激励、ご意見ご希望、いろいろと寄せていただければ、いつも耳は傾けてます。今後もご期待くださいね。

総合誌『ドリマガ』の誕生!

総合誌『ドリマガ』の本領発揮は2002年? まだまだ発展途上です。謙虚にひたむきに、読者の皆さんとともにゲーム業界を掘り下げていきたいですね.。

2002年も業界は熱い!?

21世紀最初の年、2001年は激動のなか、駆け足で幕を閉じていく。来年2002年も、Xboxの登場をはじめ、いろんなニュースが飛び交いそうだ。右は、現在わかっている主要なイベントの日程だが、やはり注目のポイントとなりそうなのは、5月のE3と、年1回の開催となった9月の東京ゲームショウだろう。各社それぞれが順当に新ハードの起ち上げに成功した今年。それを受けて、来年はまたまたにぎやかな年になりそうだ。もちろん、ソフト戦略を掲げるセガの成否にも、注目が集まることになりそう?

2002年の主なイベント

日付	イベント予定	開催会場
1月2日～6日	サクラ大戦新春歌謡ショウ	青山劇場
1月20日～2月10日	第15回次世代ワールドホビーフェア	幕張メッセほか全国3カ所
2月3日	ワンダーフェスティバル2002春	東京ビッグサイト
2月3日	VF4全国大会格闘新世紀決勝大会	Zepp TOKYO
2月22日	Xbox日本国内発売	―
2月22日～23日	AOU 2002 アミューズメント・エキスポ	幕張メッセ
3月28日～31日	ROBODEX 2002	パシフィコ横浜
4月28日	ワールドホビーフェスティバル有明6	東京ビッグサイト
4月29日	キャラフェス2002春	東京ビッグサイト
4月	PS2ブロードバンドサービス開始予定	―
5月9日～12日	2002 東京おもちゃショー	東京ビッグサイト
5月19日	ワールドキャラクターコンベンション	東京ビッグサイト
5月22日～24日	E3	LosAngeles convention center
9月	東京ゲームショウ2002春	幕張メッセ
9月19日～21日	第40回アミューズメントマシンショー	東京ビッグサイト

たいちょー! 2002年はいったいどんな年になるんでしょうねぇ!?

今年はドリキャスの製造中止に始まって、新ハードが続々と投入されたり、メーカーの浮沈が目立ってみたり、『ドリマガ』が総合誌になったりと、とにかく業界が大きな転換期に差し掛かったことを感じさせた1年だったが、来年はどんな年になる? というならば、やはり「成熟」や「安定」といった言葉が合いそうな年になるような気もするね。そう言えば、『ドリマガ』という誌名はそのままなの? とよくいろんな人に聞かれる今日この頃。この件についても、「みんなの意見を聞いてみたいですね」とは西村編集長の回答。「本気で『Beep21』って名前にしようとか思っていた時もあったんですよ」なんて、意外な事実も(笑)。来年も『ドリマガ』ともども、またよろしくお願いしますデス。

マイクロソフトの新ハードXboxは日本でどう受け入れられる? これについては、来年の話題の1つになるはずだ。

年1回の開催へと変更された東京ゲームショウ。9月の頃には、ゲーム業界の大勢もある程度見えてきているかも?

次回は……

実際のとこ、どーなのよ? Xbox関係者に語ってもらいましょー!?

いよいよ2月22日に日本でも発売されるXbox。一番最初に出た新世代ハード・ドリームキャストがなくなったなか、一方で最後に出てくるXboxに勝機はどれほどあるだろうか? 関係者の証言から、Xboxの可能性を探ってみる!!

「ドリマガ なぜなに!? 探検隊」ネタ大募集!

「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてね。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者には(同ネタ多数の場合は抽選で)ゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

GOOD BYE 2001 WELCOME 2002

見事なまでに立派な鏡餅……ならぬ鏡ゲーム機ができました(笑)。1年後にはどのゲーム機が残っているのか？なんて無粋な話はナシにして。まずはめでたくまいりましょう！(注：良い子のみなさんは、マネなどしないようにしてください)

**年末年始特大号！
ゆく年くる年の
熱いメッセージが続々！**

PART1▶HARD編

ゲームキューブ……………P34
ドリマガ取材班、京都へ！夢の対談が実現！

Xbox……………P38
1月11日に重大発表が!? その真相に迫る！

PS2……………P40
究極の家電に？ブロードバンド戦略の先に何がある？

DC＆セガ……………P41
ドリキャスの最後とその後の戦略を占う！

PART2▶ゲームクリエイター編

ゲームクリエイター24人大集合！…P42
ゲーム業界を代表する24人(＋α？)のクリエイターさんたちが登場！ 2001年を振り返りつつ、2002年の予定を聞いてしまいます！ 言葉の端々に、未公開の新作のヒントが隠されている!?

PART3▶ゲームメーカー編

ゲームメーカー年賀状42社…P54
各ハード陣営だけでなく、ソフトメーカーさんにも大アンケートを実施！ 今年は総合誌化をした『ドリマガ』ですから、PC系のメーカーさんも多数出演。各社の年賀状もそれぞれ趣向が凝らされていて、見ているだけで楽しめます！

年末年始巻頭
26
ページ大特集
2002年 ゲームの
新世紀を語る！

ゆく年くる年
全ハード＆クリエイター編

激動の2001年も、もうあとわずか！ 「21世紀最初の年」などと騒いでいたのも、どこへやら。1月のドリームキャスト製造中止に始まって、セガもソフトメーカーに転身。『ドリームキャストマガジン』も『ドリマガ』へと誌名を変更し、いつの間にやら総合誌に。そんな中、我々ドリマガ取材班は、年末の土壇場に最後の聖地へ突撃！ ゲーム業界をあげて、ゆく年、くる年を語りましょう！

2002年のドリマガ年賀状でまずはごあいさつ。総合誌になった『ドリマガ』は2002年もノリノリです！

ドリマガ取材班、ついに京都任天堂へ!!

やってきましたよ、ついにこの時が！ 今年ドリームキャストの製造中止とともに、誌名も『ドリマガ』となり、総合誌化を進めてきたドリマガスタッフ最後の未踏の地は「京都の任天堂」。ゲーム業界の聖地とも言える任天堂の本社に、ついにこの年末の土壇場で、ドリマガ取材班は足を踏み入れることに成功した！ そこで我々が見たモノはっ!?

ドリマガがこの取材をしたのはなんと12月19日(水)。あと9日で本誌の発売日。まさに年末ドタバタの突撃(笑)。

京都駅からタクシーで数分で着く任天堂本社。ここに全世界のゲームファン憧れの宮本茂氏もいる。思わず顔がほころぶドリマガ取材班。

京都駅の駅ビルの専門店の名前は「ザ・キューブ」。ゲームキューブのデザインの原点がここに!?などと、想像を膨らます取材班。真相はいかに？

おおっここが任天堂！

全ハード&クリエイター編
年末年始巻頭大特集 PART 1
来年の目標、決意、公約は？

GC 2001▶2002 のゆく年くる年

ゲームキューブ

今年1年は新しいゲーム機の誕生も大きなニュースの1つだった。任天堂が満を持して5年ぶりに発売したゲームキューブ。その登場をめぐって、ゲーム業界も大きく動いた年でもあった。2001年から2002年。今年と来年を占う意味で注目の対談が実現。これは見逃せない！

任天堂 取締役 情報開発部長
宮本茂

カプコン 第四開発部部長
「バイオハザード」プロデューサー
三上真司

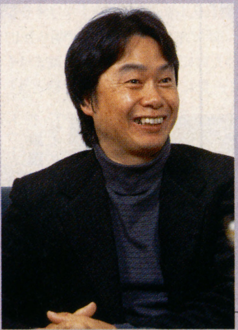
ゲームの新世紀を語る特別対談

今回の企画の巻頭を飾るのは今年ゲームキューブへの独占供給を決定し業界関係者を驚かせた「バイオハザード」の三上真司プロデューサーと任天堂・宮本茂氏との対談。気になるその後の開発状況やゲームキューブの今後も含め、2人のクリエイターが2001年と2002年を語る！

どのゲームメーカーより巨大な本社に圧倒される取材班。ロビーや応接室も広く、王者の風格と貫禄を肌で感じるほど。

で、「バイオハザード」はどうなのよ？

——9月13日、ゲームキューブの発売日前日に「バイオハザード」の“ゲームキューブ独占供給”の発表をされて以来ですよね？　お二方は。あれからその後はいかがですか？　ゲームキューブの売れ行きも順調のようですが。まずはお二人の近況も含めて。



「今回の対談って、僕が大阪まで行けばよかったね」と多忙な三上氏を気遣う宮本氏。でも「(バイオの)開発状況は僕も気になるところなんだよね」と本音も。

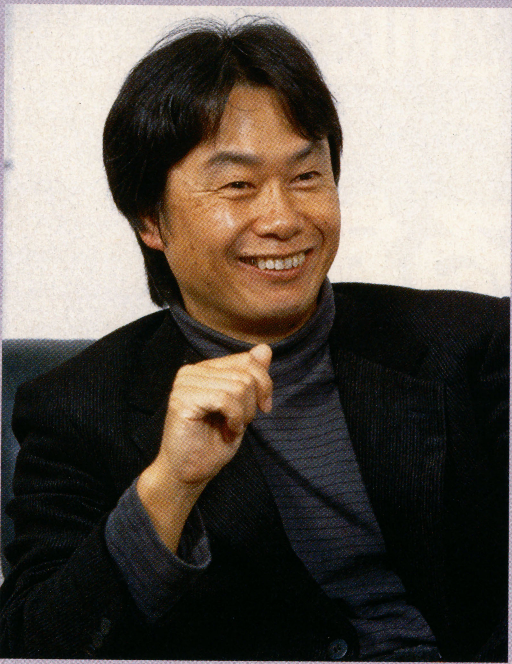
宮本■僕としては、今年は「ピクミン」を出して、キューブに「スマブラ」「どうぶつの森プラス」も出ましたから、めずらしくお正月が取れる余裕がありますね。(12月の)29日にはゲームキューブも国内、国外ともに予定数は売り切っていそうですし。ちょっと生々しい話で恐縮ですが、毎年任天堂は流通の方から年末は比較的いい感じで評判をいただいているんですね。そういう意味で言うと、今年は評判が悪かったらどうしよう……って思っていたんですが、おかげさまで売り上げ的にも安定した年末で、肩の荷が降りた感じがあります。ですから、今は来年予定している作品の仕込みに入っている状態です。ちょっと余裕もありつつ、来年を見ようか、という状態にありますね。

三上■うちは忙しいですよ。明後日(12月21日)に最初のROMを焼くんですが、これである程度(ゲームが)つながるんですよ。それには序盤の部分の遊びが入っているので、それを見て調整をしようかなと。全体としては70%ぐらいはできてきた感じですね。

——実際にゲームキューブでゲームを作ってみての感触や、感想はいかがですか？

三上■開発のとっつきがいいんですよね。現状では計画していたのより1カ月ぐらい遅れている感じはあるんですが、スペックは十分あるので、あとは自由に細かいアレンジができる。それ次第でい

今後はゲームキューブに独占供給される「バイオハザード」シリーズ。動画背景など、リアルな映像には息をのむ。



宮本 茂

SHIGERU MIYAMOTO

任天堂の取締役情報開発本部長にして、世界一、ゲームファンからその名が愛されているクリエイター。この前の11月で49歳になったばかりとのことだが、年齢を感じさせないほど情熱的でひたむき。来年2002年は「約束を果たす年」だと語る。5月のE3には大注目だ!

ゲームキューブこの1年の動き

2000年夏の『スペースワールド』で初めて公開されたゲームキューブは、2001年5月のE3で大々的にソフトとともに公開され、大きな話題を呼んだ。9月14日の発売日こそ「静かな出だし」と評されたが、その後国内・海外ともに好調な推移を見せている。12月14日には松下製のDVD融合マシン「Q」も発売。本体カラーはバイオレット、黒、オレンジがあり、ソフトも「ピクミン」「スマッシュブラザーズDX」「どうぶつの森プラス」と充実中だ。

今年5月のE3にて、世界にお披露目されたゲームキューブ。11月18日の北米発売以降は品切れ店も出るほど好調な売れ行きだ。

くらでも変わりますからね、ゲームって。

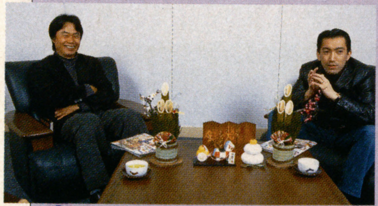
宮本■そうですね。ハードとしては「作りやすくて安定している」っていうのが、作り手としては一番楽なんですよね。あとは、三上さんが言われたとおり、どうアレンジするか、何に使うか?なんだと思います。僕らも例えば「ピクミン」でハードの(限界の)こともあまり気にしないで、ロケットとかに地形と同じぐらいポリゴンを使っていたんですよ。丸い感じがあるほうがいいよね、とか言いつつ(笑)。で、最後の最後でちょっと処理が重いのがわかって、調べてみたらロケットだけに1万ポリゴンくらい使ってたりして(笑)。

三上■それはありますね。ついつい(ポリゴンが楽に)出せちゃうから、みんな頑張っちゃう。それであとで苦労することって多いですよね。でも、今の時代、もうどのハードがどうだとかは、あまり関係ないですね。結局は「慣れ」だと思うんですよ。「慣れ」て、ツールも自在に操れて、カンナ職人みたいになった……と思ったら、もう次のハードに変わっちゃうというのは作り手からするとツライですから。そういう意味では、ゲームキューブは「慣れ」るのも手軽でいいハードなんですから、逆に息の長いハードであってほしいですね。

宮本■そうありたいですね、やはり。僕らの場合、1作目を作るのはハードの設計も含んでいますから、当然1年で新作は作れないですから。プランニングから入ると余裕を持った場合、3年ぐらいかかってしまう。すると、新ハードが今の寿命だと僕らは2作ぐらいしかそのハードに作品を作ることができない。だから、今回はちょっと長い間、同じハードでゲームを作っていたいという気持ちがありますね。ゲームキューブは(ROMの)メディアもカートリッジからずいぶん軽くなりましたし、拡張性もありますし、周辺機器を付けてもそれなりの(手頃な)値段で提供できますから。7～8年の間は、ゲームキューブでいきたいですね。

三上■僕は8センチディスクなのが、実はいいと思っているんですよ。要は制限がちゃんとあるというか、「(容量を全部)埋めなくちゃ」みたいな部分がなくていいというか。クリエイターって、そういうものなんですよね。容量がたくさんあると埋めたくなるというか、使い切りたくなる。今は色数にしても解像度にしても、フルカラーだし、音も映像も結構人間の認識できる範囲ではマックスまで来てますからね。逆にそれ以上やっても意味がないところまで実は来ている。だからこそ、調理の時代というか、ネタ出しがクリエイターの正念場でもある。

宮本■そうだよね。ネタ勝負と言っても、簡単なことじゃなくて、もうある程度ネタは出尽くしていますからね。「簡単なパズルゲームを作ろう」と言っても、そう簡単に新しいネタがあるわけじゃないし。かといって、ある種のキレイごととしては、「ライト(光源)がもっとたくさん使える」とか「テクスチャーがもっと使える」といった、もう一世代先のハードは作れるんですよ。でも、それ(高性能ということ)が"ネタ"なのか?というと、そんなことないでしょ。それは単なる飾りでしかないですよね。本来は、そういう部分は「ただの飾り」でしかないのに、性能が良いとそこに余計な時間ばかりかかるようになる。すると、本来時間をかけて考えなければならない"ネタ"を考えるのにかける時間が少なくなってしまう。これは悪循環ですよね。ゲームキューブではそういう部分をなくしていけたらな、と思いますね。



「僕らは『ハードじゃないんだよ、ソフトなんだよ』っていうことを示せれば、また次のハードが出るなんてことも必要ないですよね。そんな作品を作りたい、かな」と三上氏。ゲームへのこだわりはユーザーへの思いやりでもある。

2002年は「約束」を果たす年であり楽しみな年でもある

——ところで、2001年を振り返ってみると、お二方にとってはどんな年でしたか?

宮本■やっぱり、プレッシャーを多少は感じましたよ。まあ、実際はそれほどでもなかったんですが、新ハードをうまく起ち上げられるのか?という部分。やはり仕事が会社全体に関わる部分でたくさんありましたからね。でも、その一方で久しぶりにプロデューサーというより、現場のディレクターに近い感じで仕事もできましたから、モノを作るという精神的な部分では、すごく健全な年でしたね。

三上■僕らはどこのハードに体重を掛けるかということが、今後の5年、10年先まで決める部分がありますからね。そういう意味では「決断の年」だったかな。

——2002年はおふたりにとってどんな年になりそうですか?

宮本■2002年は「約束を果たす年」になります。「マリオ」と「ゼルダ」を出しつつ、何ができるかっていう年ですね。で、その水面下でまだいくつか動かしていた作品を「実はこれをやっていたんです」というモノを出す年でもあります。まあ、まずはその前に「約束(マリオとゼルダ)」を果たす準備を着々としているところですよ。この前(8月末)のゲームキューブの発表会では、ちょっとだけ映像はお見せしましたが、やっぱり触ってもらえていないのに、映像ばかり出すのも問題がありますからね。(2002年5月21日からアメリカで開催される)E3では、すべてをお見せすることになると思います。ゲー

「来年は"約束"を果たしますよ」

宮本さんに聞きました!

今回の対談に際して、今年1年で気になった作品を宮本さんに聞いてみた。その答えは……?

今年(2001年)を振り返って

Q 印象に残ったゲームを1本

「僕も久しぶりに自分でゲームを作って面白かった1年でしたね。そういう意味では、『デビルメイクライ』とか『Rez』とか『鬼武者』とか、僕のゲーム作りとは違うモノが出てきて、ゲームに必要なモノや限界、自分に足りないモノもたくさん見せてもらえましたね。どれも秀作でしたし、いい教材になりました」

「鬼武者」とかはアクションゲームの手練れ(職人)がおるな、と感じました」と宮本氏。

2002年の最新作は?

2002年は「約束を果たす年」「ゼルダ」と「マリオ」が発売へ!

8月末の段階では、1分弱の映像が公開されただけの「ゼルダの伝説」と「マリオサンシャイン」。5月のE3ではすべてが明らかにされるというだけに全世界の注目が集まりそう。百聞は一見にしかず。その日を待とう!

ゼルダの伝説

トゥーン映像が全世界で論議の的になった「ゼルダ」。果たして?

GOOD BYE 2001, WELCOME 2002! NEW YEAR MESSAGES FROM GAME CREATERS

ムですから、触ってみられないと説得力もないですしね。僕らは絵を作っているわけじゃないですから、絵についての議論ばっかりでもなんですよね(笑)。だから、来年は楽しい年になると思いますよ。ハードも着実に動いてますし、ソフトも三上さんをはじめ、いろんなタイトルが揃ってくるじゃないですか。僕らとしてはマリーガルブランドを作り直したり、スポーツタイトルにはセガさんの「バーチャストライカー」のようなタイトルも出ますからね。かなりバラエティに富んだ作品が出ますし、ゲームキューブは買って損がないゲーム機だと思ってもらえるはずです。よく世間で言われているような"新ゲーム機戦争"みたいな話ではなく、中堅・若手からもうまくて的確な作品を生みだしてくるような時代になっていくと思います。ハードを問わずに充実した年になるんじゃないでしょうかね。

三上■ああ、若手の成長ってありますよね。うちので最近だと「逆転裁判」がそうですから。まあ、芽が出るのは来年以降。いろいろ出てくるのは再来年かもしれませんね。そういう意味じゃ、来年は「サナギマン」ですね。もちろん、ちゃんとその先は「イナズマン」になりますよ(笑)。僕らは「バイオ1」の次は「バイオ0(ゼロ)」もありますし。「2」も「3」も出ますから、来年は今までやってなかった人も含めて、「バイオ」づくしで遊べるはずですよ。

宮本■そうそう、うち(宮本家)も最近ゲームキューブを買いましたからね(笑)。

三上■え? マジですか? なんで発売日に買ってないんですか?

——ですよね? 任天堂の宮本さんならば、別に家にゲームキューブの1台や2台あったって、おかしくもない……というか、仕事の確認用にあったって、おかしくないでしょうし。なんでまた?

宮本■いやぁ、うちも中学の女の子がいますからね。普通の家庭は、ゲーム機とか発売日に買ったりしないじゃないですか(笑)。ましてやソフトを同時に2本も3本もなんて買わないですよね。だから、それまではうちの娘は友達のところに行ってゲームキューブを遊んでましたよ。

——マジですか(笑)? 宮本茂のお子さんが自分の家に買ってもらえないから、友達の家にゲームキューブを遊びに行ってた?? それはスゴイ話ですね(笑)。

宮本■いや、どうしても買うんだって言うんで、買ったんですけど、「子供用」に買ってあげると使い放題になってしまうので、「これはお父さんのゲーム機」だって自分で買いましたから(笑)。娘は「黒にしろ」って言ってたんですが、お父さんは「オレンジ」がいいって言って、オレンジにした(笑)。で、「スマブラ」を一緒に買いましたよ。

——(一同笑)。

宮本■うん、でも2002年は、本当にみなさんとの「約束」を果たしますから。ビジネスは置いておいても、(ゲームキューブには)本当にいろんなソフトが出てくれるでしょうし、品質も守ります。みなさんが楽しめるゲーム機にしますよ。

——ありがとうございました。楽しみにしています。

存在感と"生感(なまかん)"たっぷりの新生ジル。CGは今後生きた瞳に仕上げさらにリアルになるという。

CAPCOM

三上真司

SHINJI MIKAMI

カプコン第四開発部部長にして、「バイオハザード」シリーズのプロデューサー。昨年9月の発表会では、「バイオハザード」シリーズを今後ゲームキューブに独占供給するということを発表。今回はより現場に近いディレクターに復帰。最近では「デビルメイクライ」もリリースした。

「2002年は『バイオ』づくしで」

三上さんに聞きました!

一方の三上さんにも挙げてもらった作品は「ピクミン」。「宮本さんの苦悩が見え隠れする」とも。

今年(2001年)を振り返って

Q 印象に残ったゲームを1本

「『ピクミン』が良かったですね。久しぶりに"感覚的"ではなくて"感情的"に新しいモノを感じたゲームだったなって。あんなにキャラがかわいそうに思えたことはないし、アクションゲームへの苦悩の先に、すごく練り込まれた文法と作り込みがある作品でしたね」

「僕、宮本さんに『ピクミン』の手紙を書いたんですけど、返事が来なくて(三上)」「いや、温かい手紙でした(宮本)」といった会話も。

2002年の最新作は?

新たな展開を見せる「バイオ」すべてのシリーズが続々登場!

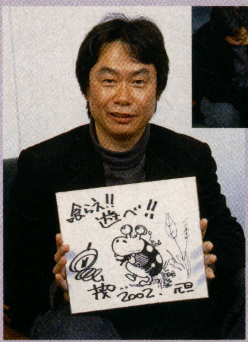
ゲームキューブに独占供給される「バイオハザード」は、5年前の「1」の発売日を選び、3月22日に発売される。"恐怖感"という「バイオ」の原点を再び見せるというGC版。キューブにはこれ以外の新作も投入予定?

バイオハザード

恐怖感を演出する美麗なグラフィックはキューブならではの逸品。

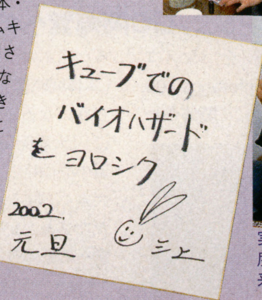
で、2002年の抱負はいかがですか?

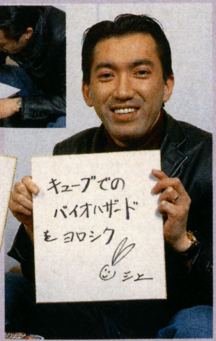
「2002年は約束を果たす年」「バイオづくしになる年ですね」とそれぞれの意気込みを語ってくれた宮本氏と三上氏。最後に対談の記念に一筆をお願いしたら、宮本氏は楽しそうに左のような色紙を描いてくれました。さすが、子供の頃は絵描きになりたかったというエピソードも有名なデザイナー。



ここまでしっかり描いてくれるとは!! 絵心満点。ドリマガ取材班も感激した色紙です。

思わず三上さんが、「それ、オレにください(笑)」というほどの色紙となりました(※「喰らえ」は「逆転裁判」の話題からもじったセリフ)。新しいハードが出そろう2001年〜2002年。特に2002年は、宮本・三上両氏の作品がゲームキューブへ満を持して発売される年。"ハード戦争"なんて物々しい話題は抜きに、いいゲームを純粋に楽しめる年になりそうです。そんな中でも、ゲームキューブは見逃せないゲーム機になるのは間違いなさそう。来年も期待大です!



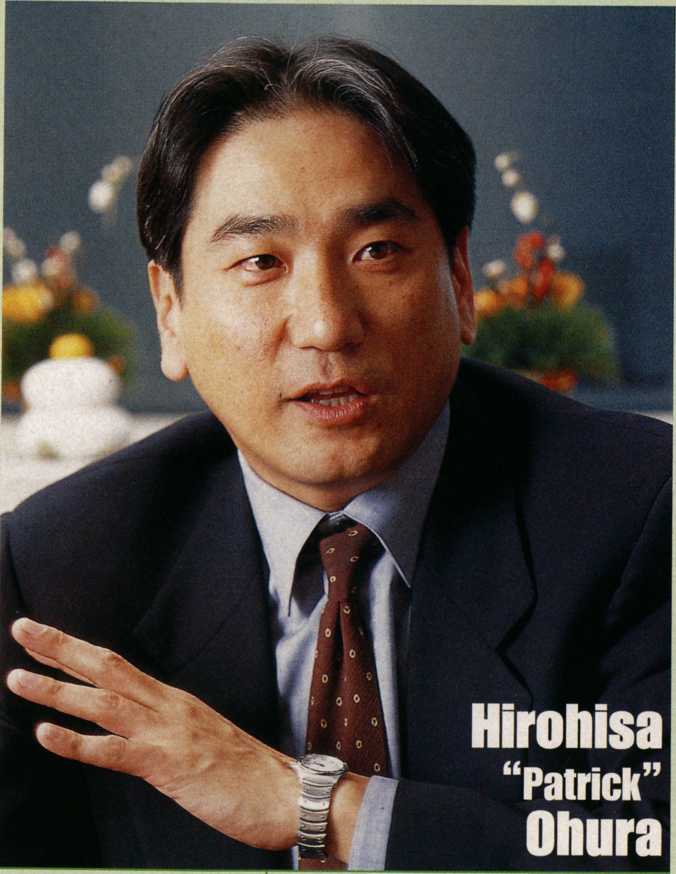


実は一度文字を失敗して再度トライした三上氏の色紙。来年の発売、期待してます!

Xboxのゆく年くる年

2001▶2002

ソフトウェアの巨人・マイクロソフトがコンソール（家庭用ゲーム機）戦争に宣戦布告――！ ひさびさのアメリカンハードということもあり、2001年はひとときわ注目度の高かったXbox。では2002年の計は？



マイクロソフト株式会社 常務取締役
兼 Xbox事業部 事業部長

大浦 博久

日本におけるXboxプロジェクトのすべてを統括する。ある冬休みの日、自宅のリビングの窓をすべて開放し、アウトドアルックに身を包んだ家族全員で釣りゲーム大会を開いた、というゲーム好きの一面も（笑）。

年末が近づくにつれ「私たちの賭け」の正当性が見えてきた――

「発売後3週間で110万台を出荷!」「『HALO（ヘイロー）』売り切れ店続出!」――海の向こうから聞こえてくる「Xbox打ち上げ」報告は、どれも華々しいものばかり。……しかし、日本にいるゲームファンにとっては「イマイチ実感がともなわない」のが正直なところだろう。そこで本誌では「Xboxの真実」を探るべく日本のトップに話を聞いた。

――北米では12月8日時点ですでに90万台が販売され、ソフトも200万枚以上売れている……とのことで、まずは好調な出足でしたね。

大浦　正直ホッとしてます（笑）。今年アメリカではいろんなことがあって、見えにくいマーケットでしたから。しかし、発売後3週間で110万台が出荷され、クリスマスに向けて30万台を追加しますから、当初の予定である「110～150万台をホリデーシーズンまで」は確実に達成できます。

――一方、日本のゲームファンにとってはまだ「外国での出来事」なので実感が乏しかったり、あまりに景気のよい（笑）数字に対して「誇張」や「セット販売の成果？」といったイジワルな見方もありますが？

大浦　本体とソフトのセット販売は発売日前の先行予約だけですから、全体の出荷数の数%にすぎません。それでも「ソフト：本体」の販売割合が「2.4：1」と、1台につき2本以上のゲームが売れているということは、やはりゲーマー心をくすぐるロンチタイトルがそろっているのだと自負しています。過去にはソフトより本体のほうが多く売れていたハードだってあるんですから（笑）。「数字の誇張」という点ですが、マイクロソフトはもともとがビジネスソフト系ですし、非常に正直な数字を発表してしまうんですよね。もっとハデに、ふくらませて発表しちゃえばいいのに（笑）、と思うほどですよ。冗談ですけど（笑）。

――では、2001年全体を振り返ってみるといかがでしょう？

大浦　とにかく忙しくて（笑）。でも、今あらためて感じるのは「ゲームビジネスはギャンブルの要素が強い」ということ。そして何より「今年1年の私たちの"賭け"は正しかった」という手応えです。たとえばXboxのネットワーク戦略について

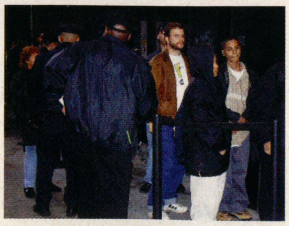
XBOX I　1月11日、価格とロンチを発表!
PS2、GC両陣営へのインパクトは？

来たる2002年1月11日（金）、マスコミ向け発表会「Xbox Conference 2002 Winter」が東京・赤坂にて開催される。日本中が注目する「本体価格」と「本体同時発売タイトル」がこの日、明らかになる予定だ。「価格はお楽しみに」（大浦氏）とのことだが、北米での希望小売価格298ドル（約39,000円）を大きく下回るような「戦略的価格設定」がなされないかぎり、PS2、GC両陣営への牽制球にはなりえないだろう。

写真は2001年8月27日に開催された発表会の様子。

XBOX II　北米の出足は絶好調!
国民性が追い風を生んだ？

海外サイトなどの情報を統合すると、北米での各ハード本体の推定販売台数（11月11日～12月8日）は、Xboxの約93.4万台に対し、PS2もほぼ同じ約96.2万台、GCは約61.5万台……と、Xboxがかなりの健闘を見せている。「自国製品を愛する」国民性を考慮しても、これだけの出荷台数を用意したのは立派だろう。



日本では最近絶滅寸前の「本体発売日の行列」を北米で発見。

「Xboxで、あなたの人生を変えてみたい」

は当初「日本用はアナログモデムも必要なのでは?」という意見もあったわけです。しかし最終的には「ブロードバンド専用」にこだわりました。この選択は本体発売後の「半年」ではなく「次の5年」というロングタームを見据えた"賭け"です。そしてもう1つ。msn の財産ともいえるオンラインゲームサービス『zone.com』のインフラはあえて利用せずに「クローズドな専用ネットワークのみに接続する」ということ。これもハードディスクを内蔵するハードを端末としている以上、セキュリティ(チーティングやウイルスからユーザーを守る)を考えるとゆずれなかった側面です。これら2つは、2001年の終わりが近づくにつれ、さまざな状況や情報を知るほどに「正しい賭け」であったと確信できるようになりました。短期的なビジネスではきびしいかもしれませんが「安全」かつ、Xboxの性能とブロードバンド環境のみを対象とした「ハイエンドなネットゲーム」の世界は、かならずたくさんのゲームファンから支持されるようになる、そう信じています。そうして、ある程度のユーザー数が集まり、さらに安全なネット環境が整備されれば「Xboxでもインターネットをブラウズしたい」という声に応えることも可能です。たとえば『ドリマガ』さんにXbox用「インターネットエクスプローラー」DVDを付けていただく、とか(笑)。まずはユーザーのニーズありき、です。「技術の押し売り」はしたくないですから。

——ハードディスクの強みですね。あとから、いろんなOSやソフトをインストールできる、と。ちなみに今『ドリマガ』の名前が出ましたが、読者にとっては「セガのゲームがXboxで遊べる」というのも大きいはず。

大浦 じつは私はこの仕事をする以前から、CSKの故・大川会長とお会いする機会が多かったんです。ドリームキャストもいただきまして、今、私の家には3台あります(笑)。だから……というわけでもないのですが、現在セガの香山さんとは非常によい形で仕事を進めさせていただいております。セガの将来的なアーケードのボードとして、Xboxのアーキテクチャーを採用いただいたのは大きなステップだと思っています。

気になる本体価格は? ロンチタイトル数は?

——ここで話題を変えて、2002年に向けてのお話をうかがいたいのですが、まずは1月11日に発表会を予定されてますね。いよいよ本体の価格と発売同時タイトルが明らかにされるようですが、このインタビューで"価格のニュアンス"だけでも教えていただけませんか?

大浦 価格については一切お話しできません(笑)。なんといっても「発表会のお楽しみ」ですからね。2月22日が本体の発売日、1月11日に発表会、ちなみに価格決定会議は12月12日に行われました(笑)。

——数をそろえてますね。では、もう1つの目玉、ロンチタイトル数はどうでしょう? 北米では19タイトルと、まれに見る多さでしたが……。

大浦 12~20タイトルを予定してます。北米での発売から3カ月たってますから、19作品以上も可能ですが、日本ではあえて「12」に近い数字に「抑える」かもしれません。

——それはなぜですか?

大浦 2月22日にXbox本体とソフトを買っていただいた方が、翌週お店に足を運ぶと、また新しいゲームが出ている……といった感じで「Xboxはつねに新作が発売されている」というイメージを押し出したいんです。ユーザーが雑誌や店頭でつねに新しいXboxの情報に触れられる、そんな喜びを提供したいんです。

——ソフト以外の商品はどうですか? 秋の東京ゲームショウではユニークな周辺機器も新鮮でした。スノーボード型のコントローラもありましたし(笑)。日本での発売は?

大浦 周辺機器は各タイトルに沿った形で出てくるでしょう。今のところ「この周辺機器は北米に限って販売」といったことはありません。いずれにしても、今後の情報については、1月11日の発表会を楽しみにしてもらいたいですね。

——それでは最後に、もう少しマクロなお話についておうかがいしたいのですが、2001年はPS2に加え、Xbox、さらにはゲームキューブが登場し、ニュースの多い1年でした。で、新ハードが登場するとかならずウワサにのぼるのが「ドラクエ」「FF」とキラータイトルの存在ですが、大浦さんの考える「Xboxのキラータイトル」とは?

大浦 「キラー」というのは結果論であって、売れて初めてキラータイトルと呼ばれるようになるわけですよね。ただ、Xboxのアドバンテージとして1ついえることは「ゲームが作りやすい」ので「Xboxオリジナルのキラータイトルが早い時期に登場するかもしれない」ということです。大作や高度な技術に裏打ちされたゲームが売れるとはかぎりませんが、ほかのハードの歴史を振り返っても、「マシンスペックをほぼ全開まで使いきった」ようなヒット作は、コンソールの発売から少なくとも1年半以上かかっているように見えます。Xboxなら、そうしたタイトルが9カ月ぐらいで登場する可能性もありますよ。期待してほしいです。

——たしかに「HALO(ヘイロー)」のように緻密に作り込まれた、スケール感のある作品が北米のロンチタイトルに間に合いましたからね。

クリエイターの意識をも変革しうる、ということ

大浦 個人的な意見ですが、今はゲーム業界全体が「守り」に入っていて、特定のブランドなどに頼りすぎだと思うんです。なかなか新しいことを始められないような空気が蔓延している。日本のクリエイターの方々や本来もっとクリエイティブな人たちが力を発揮する機会を与えられていない気がするんです。Xboxというハードは、そうした現状を変える起爆剤になる可能性がある。なぜなら、Xboxこそが初めて本当の意味で「映画に匹敵する表現を可能にしたコンソール」だからです。これまでアメリカではトップノッチのクリエイターの多くはハリウッド(映画産業)を目指してきました。そうした流れをXboxは変える力をもっている。また、日本にも「新しい映像表現」を作り出すために「映画ではなくゲームを選んだ」クリエイターがたくさんいるはずです。彼らはXboxの登場によって「本当に作りたかったもの」を形にすることができる。2月22日はゲームファンのみなさんだけでなく、そうした「新しい作り手」の方々へ向けてもXboxを発信したいと思います。

XBOX Ⅲ 独自のネットワーク戦略

ブロードバンド&クローズドの選択

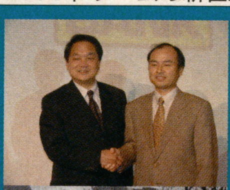
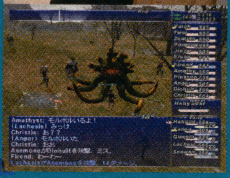
「次の5年を見据え、また同時に、ユーザーの安全を確保するため、この2つの仕様はゆずれなかった」と大浦氏が語るように、Xboxは独自のネットワーク展開を打ち出している。「ブロードバンド専用」&「Xboxのみに対応」したハイエンドネットゲームが、「インターネットの一般的なサービスの利用」を前提としたPS2のネット戦略に対して、どのように戦っていくのか、今後も注目したいところだ。

TGSではADSL用とオプティカル用のアダプターを参考出品。

XBOX Ⅳ 何かを変えようとする力

夢の実現はパートナーがカギ?

最後に、大浦氏がこんなことを語ってくれた。「WindowsがPCの本体やいろんなソフトを必要とするように、マイクロソフトはパートナーを大切にします。私たちが勝負するときは"夢を実現しよう"という仲間とともに、10年単位の長期的展望のもとに戦います。粘り強いですよ(笑)」。試合は今始まったばかりなのだ。

PS2（プレイステーション2）のゆく年くる年

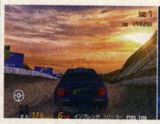
2001▶2002

昨年まではソフト不足を指摘されていたが、今年はヒット作にも恵まれて順調にシェアを伸ばしたPS2。特に後半はブロードバンド展開の提携発表が相次いだが、2002年はさらなる飛躍を見せる？

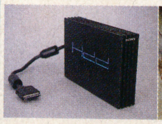
PS & PS2の2001年

1月　「ドラクエⅦ」、400万本突破
2月　セガ、ナムコがPS2を利用したブロードバンド展開に合意
3月　「鬼武者」発売、PS2初のミリオン出荷ソフトに
4月　ハードディスク内蔵可能なPS2を発売

4月　「グランツーリスモ3 A-spec」発売、ミリオン突破
6月　PS2本体、35,000円に値下げ
6月　プレイステーションパーティで「Rez」発表



7月　PS2専用ハードディスクユニット発売
7月　「ファイナルファンタジーX」発売、200万本突破



9月　PSone、9,980円に値下げ
10月　SCEがスクウェアの増資を引き受け、主要株主に
10月　PS2累計出荷2,000万台記念の限定モデルが登場
11月　「メタルギアソリッド２」、海外で200万本出荷
11月　「ドラゴンクエストⅣ」発売、ミリオン突破（出荷ベース）
11月　PS2本体が２度目の値下げ、29,800円に
12月　本格的なブロードバンド展開を発表

PS&PS2 2001年売り行きランキング

今年発売されたPS＆PS2全ソフトの売り行きベストテンを発表。PSタイトルも大健闘している。意外なタイトルが意外な順位に？

順位	機種	発売日	タイトル	メーカー名	推定販売本数
1	PS2	7月19日	ファイナルファンタジーX	スクウェア	228万7415
2	PS2	4月28日	グランツーリスモ3 A-spec	SCEJ	158万1100
3	PS2	1月25日	鬼武者	カプコン	92万9862
4	PS	11月22日	ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち	エニックス	86万4836
5	PS2	7月26日	みんなのGOLF3	SCEJ	78万0489
6	PS2	9月20日	真・三國無双2	コーエー	62万8248
7	PS	3月15日	From TV animation ONE PIECE グランドバトル!	バンダイ	55万9881
8	PS	3月29日	スーパーロボット大戦α外伝	バンプレスト	52万7847
9	PS2	8月23日	Devil May Cry	カプコン	52万1286
10	PS2	11月29日	メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	51万4578

ミリオン突破タイトルが続出、ハードも全世界で2300万台を出荷！　まさに一人勝ちのSCE

――今年はどんな年でしたか？

福永■今年は各社からPS2の性能を生かしたタイトルが続々と登場してヒット作に恵まれましたね。振り返るとPS2の年だったのかなと。97年から98年が（旧）PSの絶頂期だったんですけど、この年末商戦はその当時を上回る勢いで市場が動いています。ものすごく活気を持ってそうな雰囲気を感じますね。

――北米ではXboxが発売になり、ゲームキューブも交えて激しいつば迫り合いを繰り広げていますが？

福永■特に焦りなどはまったく感じていないですね。北米ではPS2も２週連続で30万台を出荷しましたし、各社お互いが刺激を受けて相乗効果が生まれ、あちらも史上最大の商戦を迎えています。

――2002年に向けての今後の方針などは？　ブロードバンド戦略などが発表になりましたが、コンピュータを使ったエンターテインメントはどのように広がっていくとお考えでしょうか？

福永■われわれの役割は新しい遊びを生み出せるハードを供給することですから、ゲームがどう進化していくのかを語れるのはクリエイターの方々であり、みなさんには自由に作品を作ってもらえたらと思っています。SCEとしては、DVD再生機能やインターネットなど、ゲーム以外のエンターテイメントがPS2上で楽しめるように取り組んでいます。今まではゲーム機という箱を用意するだけでしたが、今後は家電的な発展をさせることで、もっと幅広い層に広げていきたいですね。ネットワークを使うことで、より自由度を高めたコンテンツ作りと新しい楽しさを導入していきたいと思っています。

――先日のブロードバンドの戦略発表では、その具体的なコンテンツなどが何も発表されませんでしたが？

福永■今回は技術的な仕様をメーカーさんに公開するという発表だったんですよ。それを受けて、各メーカーさんにはソフトを作っていただけたらと思っています。まずはスクウェアさんの「FFⅪ」が第一号になるのは間違いないですよね。それ以外にも企画は挙がっています。

――例えばシナリオやキャラの追加ダウンロード、ネット対戦などはセガがドリームキャストでひととおりトライし、あまりいい結果を残せなかったという過去がありますが……？

福永■その経験豊富なセガさんも今やわれわれの重要なパートナーですから、技術的な交流などをさせていただいています。今後にご期待ください。

――なるほど。それでは読者にメッセージをお願いします。

福永■今まではDCでしか楽しめなかったソフトも続々とPS2で出していただけますので、これからもPS2をよろしくお願いします。

ソニー・コンピュータエンタテインメント　広報部部長
福永憲一
Kenichi Fukunaga

タイトルに特化せず、プラットフォームフォルダとしてのスタンスでコメントをいただいた。

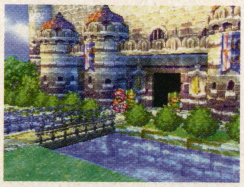
今年（2001年）を振り返って

Q1. 印象に残ったできごとは？

「この年末商戦でしょうか。市場は縮小気味とか言われていますが、この年末は大爆発という雰囲気が漂っていますね」

Q2. 印象に残ったゲームを１本

「ミリオン突破タイトルが複数出たというのが素晴らしかったと思います。１本だけは挙げられないですね」とのこと。



PSでミリオン出荷はさすが！の「ドラクエⅣ」。

2002年のプレイステーション2は？

セガなどをパートナーに迎え、ネットビジネスを本格スタート！

本格的なブロードバンド元年を迎えるPS2だが、過去テレビゲーム機史上において周辺機器が必要なサービスでヒットした試しはあまりない。それに関しては「ハードディスクなどをISPの料金の中に溶け込ませてしまうというビジネスモデルを検討しています」（福永氏）とのことで、さすが抜かりはない模様だ。セガやソフトバンクグループとの提携、そして世間では早くもPS3の登場が囁かれるなど、話題に事欠かないPS2事業。2002年もPS2が業界の中心になることは間違いなさそうだ。国内1000万台出荷も近い？

専用ブラウザなども登場する予定。「PS2でインターネットも楽しんでください」（福永氏）とも。

※集計期間：各発売日から12月16日まで。売れ行きランキングの販売本数は、ソフトバンク パブリッシングが独自に集計した「推定値」です。

今年1月の突然の製造中止を受け、急展開が図られたドリームキャスト。今や本体もほとんどない状況の中、その裏舞台を語る。

ドリームキャスト DCとセガのゆく年くる年

2001▶2002

業界の中でも、一番の激動を体現したハードがドリームキャストだった。あの決定から1年。「ほぼ100点満点のデキ」と言わしめた状況は、いかにして作り出すことができたのか？　今後のソフト戦略も含め、2人のキーマンが語る。

ドリームキャスト事業のフィナーレはほぼ100点満点！ 2002年は全世界で2300万本！ 世界一のパブリッシャーに!!

――まずはドリームキャストの現況を。

前田■アメリカは27万台の最終出荷が11月24日にあったんですが、出荷して1日か2日で20万台がスルー（販売）しました。その後、数日で25万台スルーしましたから、今はもう完全に「空」の状態ですね。

――49.95ドルという値下げが大きかった？

前田■そうですね。DCはソフトもベスト版が充実していますから、100ドル（約1万2000円）もあればDC本体とソフトを3本買えたりするんですね。ユーザーさんも大満足して買って帰るような光景だったようですよ。

――セガにとって2001年はどんな年でした？

前田■会社としては、土俵を足1本で残して、そこから土俵の中央まで寄り返したという感じでしたかね（笑）。

――DCの製造中止も大きかったですが。

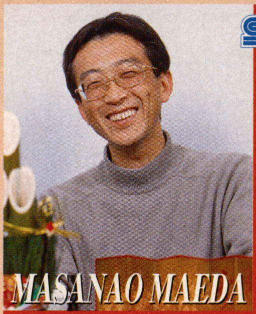
前田■単に「ソフトハウスへの転換」をするというだけだったら、比較的簡単だったんでしょうけど、そこにプラスして150万台ものDC本体の在庫をすべて売り尽くさないとならなかった。また、当時は製作中だったソフトもほとんどがDCのタイトルだったわけですからね。これをちゃんと開発終了して、キチンと売らないとならない……といった大変厳しい状況にあったわけです。そういう意味では、非常にハードルは高かったわけですが、その結果は、運も良く、ほぼ100点満点に近い形でうまくいった、と思います。

――DC事業もいちおうの決着がほぼついた今、来年は各ハードへのソフト戦略が本格化するわけですが、今の各ハードの評価は？

前田■今までの勢いからすると、日本でも、またワールドワイドでも、やはりPS2が強いでしょうね。任天堂さんもやはり実績がありますから、オリジナルで強さが出てくるんじゃないかと思います。Xboxも世界市場で考えれば、かなりの強さがありますしね。セガとしては、それら各ハードの市場シェアに応じて、開発のラインを配分するのがいちおう理にかなっているのでしょうが、それ以前に「業界全体として強くなり、そして業界が安定してほしい」という気持ちも強いんです。過去の歴史から言っても、ハードメーカーが多いと、ある程度業界も強くなるんですよね。サターンとプレステが争っていて、そこに64が来たときが、一番業界は盛り上がりましたし。一番市場シェアが少ないハードにはソフトの投入も一番少ない……といったやり方はしないつもりです。どのハードにも頑張ってほしいですし、セガとしてもそのハードに合ったタイトルを投入していくことになると思います。1社だけが強い場合って、ハードが新しくなると世界的にもソフトの売れ行きが落ちるんですね。PSからPS2の時がそうでしたし。それはゲーム業界全体としても避けたい話ですから。

――2002年に向けてのセガの目標は？

前田■まずは新しいハードに対してのソフトの開発は、思ったよりも素早くできました。ただ、やってみて感じるのは、場合によってはDCよりも広い土俵で売ることになっているのですが、その場合は、やはりライバルも多いわけでして、土俵が広ければ販売本数も増える……という単純なものでもないということです。ただ、その一方で、ソフトというものは、"競合"というより、"共栄"する性質がありますよね。最近はPS2もいいタイトルがたくさん増えてきましたから。そういう意味ではソフトはハードを支える形で"共存"ができている。いいタイトルがたくさん出れば、市場のパイも大きくなる……というのは、実感しています。ですから、2002年のセガの目標は"世界一のパブリッシャー"となること。その中でも大きくアドバンテージを感じているのは、ネットワークゲームに関してです。「PSO」をはじめ、家庭用ゲーム機で初めて業界でネットゲームで課金ビジネスを成立させることができましたから。これを機軸にして、来年、再来年と、どれだけの展開ができるか興味深いです。



SEGA
(株)セガ常務執行役員
前田雅尚

日本および海外に向けたセガの家庭用ゲームソフトのすべてを制作段階から発売まで統括している前田氏。今年と来年は？

――ソフト戦略の中、2002年の目標本数は？

前田■日米欧の3つの地域で、適正かつ効率のいいタイトル数というのは、年間に各地域30程度のタイトルを出すということなんですね。これで一番効率がいいのは、30タイトルだけ作って、それを全世界で共通に展開する……ということになるのですが、そのへんはより絞り込んで開発をして、全世界で2300万本（米1000万、日本900万本、欧州400万本）を目指します。当然この数字の実現のためにはミリオン（100万本）タイトルの登場も必要ですから、それも来年の目標となっています。再来年に向けて全世界でダブルミリオン（200万本）いけるタイトルを創出すること。これはネットゲームのアドバンテージを生かしていくことと同等に来年以降の目標となっています。DC事業も、来年3月までに「サクラ4」や「シレン」も出ますしね。どちらも申し分ないデキを保証しますので、ぜひご期待ください。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「大川さんが亡くなられたこと、そしてセガのために850億円もの財産を譲渡されたこと。このご恩には僕らの上司も泣いていましたね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『シェンムーII』、かな。また海外の『NFL2K1』が30万本いったこと。あと新しいジャンルを切り開いた『PSO』の3タイトルですね」

「『NFL2K1』は、よくこの状況でこれだけ売れたと安心しました」

SEGA
(株)セガカスタマーゲートウェイ部 部長
竹崎忠

セガ広報の顔"竹ちゃん"。激動の1年の証人が来年を展望。「個人的にはXboxの今後の広報展開に注目してます」とも。

竹崎■とにかく2001年は激動の年でしたね。イメージだけは香山COOの頭の中にあったわけですが、現実に新生セガへの転換ができた。これは端で見ていても、すごくスリリングでしたし、大きな転換期でしたね。僕個人としても、一度離れた広報の現場に、ひょんなことから戻ることができて、うれしかったです。今はお客様を見ないで商売が成立するような時代じゃないですから、Dダイレクトからセガのホームページまで、いろんな媒体を通じてセガのメッセージを届け、お客様のニーズに対応していきたいと思います。まだDCソフトは最後のラインナップが残っていますが、今後もユーザーさんとメーカーとがお互い歩み寄っていければ、新しいソフトを作ったり、もっといろんなことができる可能性も創れると思うんです。2002年はセガにとって、本当の勝負の年。真価が問われる年になりますからね。本当に「世界一のコンテンツプロバイダー」となれるよう、そして新しいセガをみなさんに理解してもらえるよう、自分達自身もゲームを楽しみながら、みなさんとセガの間にもっと良い関係を築いていけるように頑張っていきたいと思っています。2002年もセガをよろしくお願いします。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「DC製造中止も大きかったですが、新しいゲーム機が次々と出てきたことでしょうか。セガのソフトは世界中の人々に遊んで欲しいですね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「1本挙げるなら『セガガガ』ですね（笑）。まさに今のセガを象徴する作品ですし、それまでDダイレクトでやってきた成果も出せたので」

お客様の希望に添って商品を発売するDダイレクトの真髄がこれだ。

どうでしたか、今年は？

年末年始巻頭大特集 PART 2

来年の目標、決意、公約は？

総勢24人のトップクリエイターが集合!!

ゆく年くる年 ゲーム 2001▶2002 クリエイター編

ゆく年くる年企画のパート2は、ゲーム業界を代表する24人（組？）のクリエイターが一挙に登場！　この1年を振り返り、来年1年を展望します！　中には『ドリマガ』初登場の方もいたりしますが、この豪華なメンバーのコメントは見逃せないものばかり！　最新作の状況や来年に向けての予定もチラリと聞いちゃいます。どれも必見だぞ!!

2002年の目標と決意　2002年はより広く、さらに一生懸命頑張りたいですね

——2001年を振り返るといかがでしたか？

広井■今年は仕事に集中できたから、いい年でしたね。一生懸命仕事をして、現場が満足できる環境を作れる。今年もそれはできたし、役目も果たせたかなと。（現場の）みんなも、「次はこうくるはずだぜ」みたいな予測もできていて、それぞれがちゃんと準備をしていてくれる。そのへんも、うれしいですね。

——「サクラ4」の制作は順調ですか？

広井■現場に許された時間は1年しかないですからね。その中でスタッフはよく集中してくれました。いつもこうはいかないと思います。今回はもう特別ですね。これ1回しかチャンスはないということで、みんな集中できたんだと思う。

——年末年始はイベントも満載ですね。

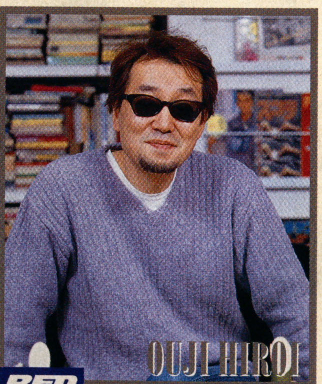
広井■新春歌謡ショウはスゴイです。すみれさんが引退ということで演出もスゴイんですが、ゲストもとんでもなくスゴイ人がやってくるんですよ。市川猿之助さんのところの市川春猿さん。もう今や歌舞伎の女形では日本でも三本の指に入るお方です。そもそも歌舞伎の方が外部出演されるのは「それは無理」というのが普通なんですが、ご本人からも「出たい」というお話をいただきまして。もう当日は、みなさんが見たこともないようなものになりますね。「三方飾り」という、3つの場面を芝居が続きながら廻る演出も施しています。とにかくすごいセットですよ。本物中の本物をお見せします。

——2002年に向けての目標などは？

広井■一生懸命やりたいですね。なんでもね。いつでもそうなんですが、常に夢中になって頑張っていたいです。あと、そろそろPS2版の「サクラ大戦」の話もミーティングを進めていますよ。もうシナリオも発注しましたし。（2002年は）詳細等、続報を発表する予定でいます。

——それはいつ頃になりそうですか？

広井■夏頃には発表できるんじゃないですかね。来年は「サクラ」のファンがまた大きく広がってくれることを願います。ここまでの流れは、「サクラプロジェクト2000」の流れが続いてきていたわけですから。大きな変更点は、「4」でドリームキャスト最後になること。こちらも一生懸命作っています。最近は『ドリマガ』さんも総合誌になられて、よりバラエティ感が増しましたよね。そういう意味ではとてもいい変化だったと思います。「サクラ」も『ドリマガ』さんにならって、より広い方々に広げていきたいなと思います。どうぞ今後も「サクラ」を応援してください。



RED ENTERTAINMENT　(株)レッド・エンタテインメント会長

広井王子

2001年は「サクラ大戦3」の発売後、「4」のDCでの制作を英断した広井氏。年末年始もサクライベントが目白押しの日々だ。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「やはり『サクラ4』をドリームキャストでやると決めたこと。これが一番困難だったし、まとめあげるまでの2カ月は大変でしたね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『真・三國無双2』ですね。1から2への進化の仕方が本当に期待どおりで。よくこの答えを見つけたなと、すごく好感を抱きましたね」

「まさにゲームはこうあってほしい進化を見せてくれた」と広井王子氏も絶賛の「真・三國無双2」。今年のヒット作だ。

2002年の最新作は？　最高のフィナーレを見届けよ!!

製造中止報道から約1年。ドリームキャスト突然の撤退を押し切り、「サクラ大戦4」の発売をドリームキャストで決断。その決断までの約2カ月は、2001年で一番大変だった時期だと振り返る広井氏。2002年は、すべてのファンに向けた最高のグランドフィナーレを見せてくれるはずだ。それを受けてこそ、次のハードでの「サクラ」の新たな展開も見られることだろう。PC版もアジアで大好評の今、世界進出も一歩一歩前進中？

サクラ大戦4

全DCユーザーは「英断」の末のフィナーレを見届けるべし。3月発売に向け、開発も最後のツメに！

実は年男、午年生まれの広井氏。今年で48歳。色紙には「馬い年（うまいとし）」と書いてくれた。2002年も期待。

2002年の目標と決意　我々らしく業界に貢献できたら

VIVARIUM　(株)ビバリウム代表取締役社長

斎藤由多加

「タワー」「シーマン」を生んだゲームデザイナー。『林檎の樹の下で』などを著すMAC考古学者としても知られる。展示されている写真は'94年頃に撮影されたウィル・ライト氏とのツーショット。

——お仕事など、今年はいかがでした？

斎藤■充実した年だったと思います。

——PS2用の「シーマン」も販売が好調ですしね。では、2002年とそれ以降の予定についてお聞かせください。

斎藤■来年は携帯ゲーム機用に新作を作ってみたいと思っております。将来的には本格的なネットワークゲームですね。

——2002年に向けての意気込みを。

斎藤■日本のゲーム業界のみならず、世界的な不況を、活性化させるように、がんばります。広くゲームを愛してくださっている読者のみなさん、来年もよろしくお願いいたします。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「セガのハード撤退、です」

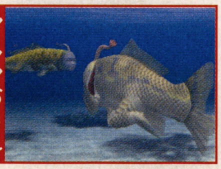
Q2 昨今のゲーム市況について感じるところ

「ゲーム業界が大きく転換期を迎えた年だったと思います。よい作品が残るようになったと思います。よい意味で淘汰が進んだのでは？」

2002年の最新作は？　新作は携帯ゲーム機に！

12月上旬ですでに推定15万本を販売したPS2用「シーマン」。来年は携帯ゲーム機に新作が！

シーマン（PS2）



舞台は「ガゼー博士の実験島」に。毒舌が冴える女シーマンも登場。

斎藤氏直筆のシーマンはゲーム中の彼よりもハンサム!?

©1998-2001 VIVARIUM Inc. ©2001 ASCII Corporation.

2002年の目標と決意 2002年はまったく新しい新作を発表して発売する!?

――2001年を振り返ってみていかがです?

大場■1年前もなんか「サクラ3」が大変とか言ってたような気がしますね(笑)。まあ、1月にDC製造中止で「どうしよう」とか言ってて、「サクラ3」を出して。で、「サクラ4」を「どうしよう」とか言ってたら、まさかこんな形(DCで発売決定)になるなんてね(笑)。他では携帯電話のコンテンツもやり始めたりして、セガの「サクラ大戦」の携帯コンテンツもうちで手掛けるようになりましたし、DC以外のハードが動いているのを見ると、いろいろ感じる部分はありますね。ただ、まだあまり実感はないんですよ。他(のハード)でやった……という「結果」は出てはいませんから。「サクラ大戦」のお客様って、いつも僕等の身近に感じることができてて、「こういうことをしたら絶対喜んでもらえるな」と感じる部分があるんですが、まだXboxのお客様は……、ゲームキューブのお客様は……といった身近な実感はないですからね。それはまだ想像しながら作っているみたいな感じはあります。まあ、ゲーム市況も、最近はあまりパッとした感じがないというか、今ひとつハジけるモノがないというか。携帯でアイデア勝負の作品を作っているほうが、挑戦的な気持ちになったりしますね(笑)。

――2002年の「目標」「公約」などをひとつ。

大場■2002年は新しいタイトルを発表、発売したいなって思っています。

――新タイトルですか? しかも発売?

大場■そうですね。新シリーズで新作。それなりに大作(笑)。今は一生懸命仕込みとかをしていますよ。最近はいろんなハードがありますが、それぞれに興味があったとしても、やはり技術的なスタディも必要ですからね。それを全部やると大変な負担になりますが、「エターナルアルカディア」とかは同時にすべてのハードで出せればいいなと思っています。DCがなくなった今、ネットワークゲームとかは、他のハードでも考えてみようかなと。

――何か最後にメッセージを。

大場■今年も「サクラ」でお正月はないです(笑)。でも、ゲーム的に言えば、2002年は新しいモノを1つやるっていうのが大きいですね。この他にも考えているのがあるんですが、「サクラ4」はすべてのファンが満足できるような作りになっているはずです。ぜひご期待ください。

OVERWORKS (株)オーバーワークス代表取締役社長

大場規勝

「サクラ大戦」開発プロデューサーであり、オーバーワークス社の作品のすべてを統括。DC作品は残り2作品。今の心境は?

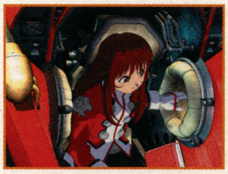
今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「やはりDC製造中止です。これでハードを選択するという新しい悩みも出てきましたね……。ソニックとマリオの握手も印象的でした」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「大きさで言えば『サクラ3』なんですけども、台湾で出したPC版『サクラ2』の反響の大きさがものすごく印象深い部分もありましたね」



DC製造中止という逆風の中で発売されたにも関わらず30万本を超えるセルスルーを実現!映像も鮮烈だった!!

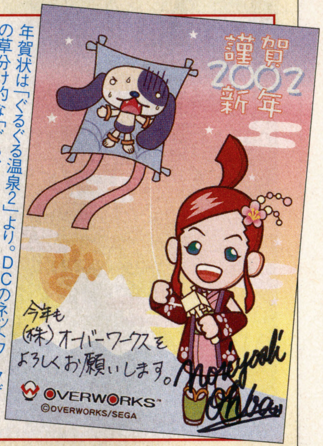
2002年の最新作は?

「サクラ大戦4」の次は新作も!?

まずは何はともあれ「サクラ大戦4」の開発が佳境にあるオーバーワークス。『「サクラ3」の時よりもかなり厳しいですね……」とは言いつつも、3月の発売はなんとか大丈夫の模様。ドリームキャストのラインも2作だけとなった同社は、2002年に新作も? ハードは果たしてどのハードに?

サクラ大戦4～恋せよ乙女

「すべてのサクラファンが満足するはず」という「サクラ大戦4」は、あと3カ月でキミの手に!!



年賀状は「ぐるぐる温泉2」より。DCのネットワークゲームの草分け的な「ぐるぐる温泉」も2002年に新展開が!?

2002年の目標と決意 ライブエンターテイメントの追求はネット以外への展開も?

――中さんは2001年はどんな年でしたか?

中■今年のあたまに、セガの状態が悪くなった瞬間があった……。それをなんとかするために、ドリームキャストというハードがなくなったわけですよね。僕もセガに入って17年。セガの家庭用ゲーム機の歴史とちょうど一緒だったんですよ。「(DC事業を)撤退する、しない」という議論は、ちょうど1年前にしていたわけですが、まだその頃は五分五分の可能性でした。で、DCがなくなったことは、最近ようやく実感し始めてます。1月の(DC製造中止)決定から、年末に「ソニック アドバンス」や「ソニックアドベンチャー2バトル」を出しましたが、とにかく今年ぐらいいろんなことがあった年はないでしょうね。たぶん。今年はソニックも10周年で、2日間で全国を回ったりしましたし、「PSO」も16個もの賞をいろんなところからいただきましたし。実は1年前は、「2001年の年末は何も(タイトルが)ないね」なんて言っていたのに(笑)、PC版「PSO」を含めるとなんと3本も出しましたから。特にPC版は勉強も兼ねていろいろやっていたのが、結果的に(PC版の)開発へのスタートとなって、いけそうだっていうことで一気に作り上げたんですね。大川(功会長)も亡くなったりして、僕自身いろいろ混乱していた時期もあったんですが、ネットワークや「PSO」でこれだけ賞が獲れたことは大川にずっと言われていたことが大きかったですから。最後はあまりお話しする機会もなかったんですが、今の姿は、大川にすごく見せたいですね。

――駆け足で過ぎ去った2001年でしたが、2002年の「目標」や「予定」はいかがですか?

中■ずっと「PSO」をやってきたんですけど、早く次の作品を作りたいと思っているんですよね。「PSO」は「Ver.2」だったら、もうXboxでも全然遊べる状態にはあるんですよ。(ソニックチームの)社内じゃ、ゲームキューブ版とPC版とXbox版って(ネットで)つながって遊べてますから(笑)。でもたぶん、いろいろ問題が出てくるから難しいかなぁ……とも思ってます。一斉に、また「PSO」を盛り上げよう、ということになるのなら、それも考えるかもしれませんが、今のところはナシかなと。あと、2002年はまったくの新作も作ってます。新しい遊びにも挑戦したいですね。

SONIC TEAM (株)ソニックチーム代表取締役社長

中 裕司

2001年は「PSO」が大ブレイク。日本ゲーム大賞をはじめ16の賞を獲得。氏はセガの家庭用機の最古の生き証人でもあったが。

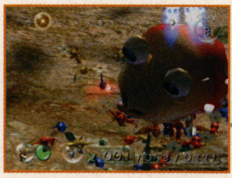
今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「スクウェアさんの『FF』の映画。あれ成功してほしかったですね。あれが成功していたら、うちも映画作れたかもしれないのに(笑)」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「僕『レミングス』が好きで、ああいうのを3D化したようなゲームをすごく作りたかったんですよ。『ピクミン』は正直悔しかったです」

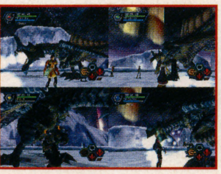


「チームで会議とかしたこともあったんですよ。でも、メンバーはピンとこなくてやめたんですよね」とも。残念。

2002年の最新作は?

2002年にまったくの新作が? TVゲームじゃないモノもやりたい?

「年末にタイトルが3つ出て、じゃあ次は何をやるの?なんて話もそろそろしてますよ。今はオフラインでもオンラインでもないようなゲーム、TVゲームじゃないものをやってみたいですね。ネットだけでなく"新しい遊び"にトライしたい」とも?



「PSO」最新作

とはいえ2002年はゲームキューブ版「PSO」の発売日もそろそろ公表に? 続報は近日?

2001年は予定していた以上にタイトルラッシュだったソニックチーム。2002年はさらなるチャレンジが!?

2002年の目標と決意 厄を落として新人のような気持ちで新たなチャレンジを

——今年は、DC製造中止にはじまって、「バーチャファイター4」のAOUショーでの発表からリリース、また「シェンムーII」の発売など、いろいろあった年でしたが、2001年は裕さんにとっては、いったいどんな年でしたか？

鈴木■2001年は、ストレートに言うなら、「シェンムーII」と「バーチャファイター4」が終わった年です。「シェンムーII」を制作している時にDC製造中止という大きな事件もありましたが、僕にとっては「シェンムーII」と「VF4」(アーケード版)というとても大きな作品づくりを終えたということのほうが大きかったです。今年、この2つの大きな作品が終わったことで、すべての仕事のサイクル、生活のサイクルが大きく変わりました。時間に多少余裕もでき、これからのことを考えることもできるようになりました。

——期待度も大きく、作業的な部分も非常に大きかったその2つの大作ですが、この2作についての裕さんの自己評価はいかがですか？

鈴木■「シェンムーII」は、1つの作品の中にいろいろなゲームの要素が詰まっている作品でした。今後このようなタイプのゲームを作る際のベースができましたし、大きなステップにもなるはずです。「VF4」は逆に「シェンムーII」とは違って、格闘という限定された作品ですので、シリーズを重ねていくごとに完成度は上がるわけです。我々としては、非常に両極端の作品を作ったことで、両極面での真実を見ることができたと思います。

——2002年の「目標」がありましたら。

鈴木■世間では、セガはゲームのハードをやめた……なんて思われていますが、業務用はやめていないですからね(笑)。別にゲームを作ることをやめたわけではないですから。逆にいろいろなハードが目の前にあって、どれも自由に選べる……というのはとても刺激的です。2002年は「激動」から「安定」へ。ストレスなく適切な精神状態で、新たなチャレンジができると思います。私も43歳。厄年も終わりましたから(笑)。すべての厄を落として、2002年はブルーのスーツを着た新人のようなフレッシュな気持ちで、新たな挑戦をしたいと思います。

SEGA-AM2代表取締役CTO AM2事業部部長

鈴木 裕

今年はセガ開発10スタジオで最後に正式に分社し、セガ最強のチームは「SEGA-AM2」に。2002年は新たな作品に挑戦!?

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごととは？

「やはり大川さんの(亡くなった)ことですね。そして香山さんが来て"新生セガ"になったこと。これほど激動の年はなかったですね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『ルイージマンション』は、なんてゲームっぽくて素敵というか、"ゲームってこういうものだよな"って純粋に思えた作品でしたね」

「掃除機でお化けを吸う。なんてゲームらしくて素敵なんだろうって思います(笑)。ゲームはこうでなくちゃ」とも。

2002年の最新作は？

万能のハードは不在。どのハードもそれぞれに特徴があって面白い

「結局、Xbox、PS2、ゲームキューブと全部やれるのが楽しみなんですよ。でも僕らも業務用のチームでしたから、ハードが変わるのは慣れているんですが、3つのハードを同時……というのは初めてですからね」と裕さん。新作はどのハードで？

シェンムーII

「各ハードを生かしたゲームを創れることが楽しみ」。「シェンムー」以来の新たな大作に挑戦？

「アーケードゲームも今までと変わらず新しいものを出していきます。新生AM2にご期待ください」とも。期待だ!!

2002年の目標と決意 「4」で転機を迎えた「鉄拳」シリーズ

——まずはみなさん2001年を振り返ってみていかがでしたか？

原田■いろいろ悩んで、かなりつらい1年でしたね。作品にとっても、自分にとってもいろいろ転機の1年だったかなって思います。

——2001年は「鉄拳4」をずっと？

木元■そういう意味では充実した年でしたね。3年くらい前から作りたかった「4」が作れたわけですし。個人的には「鉄拳タッグトーナメント(以下TTT)」は足踏みでしかなかったんです。「4」は我々のやりたいことをだいぶ詰め込むことができたんですね。いつもはプレイヤーのことを意識しすぎて、全然取り外せない枠とかがあったんですが、それを続けていると新規ユーザーが取り込めないですし。ずっとマンネリという皮を破りたいという気持ちがあって。それが実現できたのは、難産でしたけど、よかったなと思いますね。宿題は残ってますが。今回の「4」が転機になって、もし次が出るとしたら、何か違う形になって広がっていけばいいなという期待はありますよね。そういう意味で「未来」はあるなと思っています。

——壁やアンジュレーションというチャレンジもされましたよね。

木元■我々も何もわからずに手を着けた部分ではあるんですが、やらないわけにはいかないですし、これから徐々にこなれていくと思います。我々としては「3」までが「鉄拳」シリーズの第1部で、今回の「4」からは第2部だと期待しているんですよ。

米盛■そうでないと、シリーズとして出していく意味がないと思いますし、「VF」も「4」ではモバイルとかカードとか、いろいろ進化しましたから。

——2002年への意気込みをお願いします。

木元■家庭用の「鉄拳4」は絶対買って損はしないように作っています。これからもがんばりますので、期待して待っていてください。

原田■「TTT」ってキャラが多くてボリュームもあったんですが、家庭用にしたときに何か物足りなさがあったんですよね。ですから「4」は、1人でも遊んでいて楽しいモードを入れていきたいなと思ってます。

米盛■そのへんのモードを今作り込んでいますので、もう少しお待ちください。

namco (株)ナムコ 第一開発本部

鉄拳チーム

「鉄拳4」の中心スタッフの3人。左から、米盛祐一氏、原田勝弘氏、木元昌洋氏。3人そろってのインタビューは久々。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごととは？

「DCの撤退ですかね。で、セガは(PS陣営に)敵としてやってきたのか、味方としてやってきたのか、ナムコにとってまだよくわからないですけどね(笑)(一同)」

Q2 印象に残ったゲームを1本

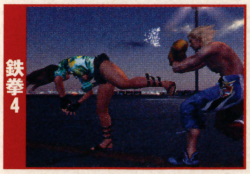
「携帯との連携で『VF4』のカードシステム。自社ですが『AC04』は、ハードの進化がゲームの進化につながるよい例だと思います(原田)」

「VF4」と「鉄拳4」の業務用はくしくもほぼ同日(8月1日)にリリースされた。今度はPS2で第2ラウンド開始！

2002年の最新作は？

完全移植は当たり前！さらにボリューム満点に!?

前号のインタビューでも注目が集まったPS2版「鉄拳4」は3月の発売をめざして鋭意開発中だ。アーケード部分の移植はほぼ完全に行われており、あとは家庭用オリジナルモードだ。1人でも楽しくプレイできるボリュームのあるものとははたして？



鉄拳4

「3D格闘ゲームの家庭用完全移植はこれが初めてでは」と原田氏。＋αはどうなる!?

開発チーム描き下ろしのスペシャル年賀状がコレだ。2002年も「鉄拳」シリーズの展開に注目だ！

2002年の目標と決意 この激動の時期に自分たちはどうあるべきか?

――板垣さんにとって2001年という年はどんな年でしたか?

板垣■終わりと始まりがかみ合った、あるものは終わって、あるものは始まる、そんな転換期だと思います。それは業界的にも、技術的にも、市場的にも。売っている人と遊んでいる人、みんなの総意でそうなった年だったと思います。去年の忘年会で「来年(2001年)は激動の年になるから、曲がりそこねて崖に落ちることのないように」って言っていたんですが、2002年はそれ以上に激しい年になりそうです。そのなかで、自分たちはどうあるべきか。ゲームハードがたくさん出てくるわけですから、それぞれのオリジナリティをどこまで引き出せるかが、パイ(市場)が分かれるこの時期にこそ大事になってくると思うわけです。

――今の印象ですと、板垣さんはXboxに焦点を当てているように見えますが……。

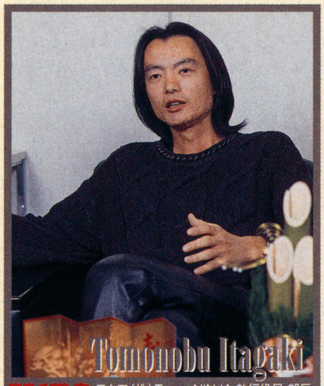
板垣■うち(Team NINJA)はマシンの性能に惹かれてモノを作るので、そうですね。もちろんどのハードにも長所や短所はあって、親しみやすさというと、ゲームキューブのほうがいいと個人的には思います。もちろん、タイトルの目指すところによって、どのハードがいいか、ということになってはきますが。

――2002年に向けての意気込みをキーワードと併せていただけますか。

板垣■成熟と破壊でしょうか。(ハードが)どんな水準になっても僕はテレビゲームを作るのが好きですから、やっぱり面白いゲームを作っていかないとしようがないんですよ。「DOA1」で僕らとしては成熟したシステムを作って、「十十」ではそれをさらに進化させ、「DOA2」で一度ぶっ壊して、「DOA3」でGPKタイプの3ボタンとしての格闘ゲームの完成形を作ったつもりなんです。で、完成っていうのはイコール終わりということですから、また次の形というものを操作系も含めて作り出していこうと思っています。ただ、今は始まったばかりで、麻雀だと2巡目くらい。どんな手にもなりそうなんですね。もちろん高い役にするつもりですが(笑)。

――では最後にひと言お願いします。

板垣■僕らって開発を始めてからずっと「DOA」を作っているような気がするんですよ。2002年は、とうとう別のものを作る年になったので、非常に楽しみな1年になりそうな気がしますね。



TECMO テクモ(株)Team NINJA 執行役員 部長

板垣伴信

いよいよ日本版「DOA3」の開発が本格始動。それだけでもうれしいことだが2002年は新しいタイトルにも挑戦という情報が出た!

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「業界に勢いがなくなりましたね。ゲームを遊ぶ人も変わってきている。非常に、みんな理性的にゲームを遊んでいる気がします」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『デビルメイクライ』がよかった。ゲームとはこうやって遊ばせるんだ、っていうのを感じました。あと『ICO』もよかったね」

「プリンス・オブ・ペルシャ」の正統進化版。スタッフロールに自分の名前をたくさん書く自己主張もいい感じとか。

2002年の最新作は? GPK系の操作での完成形が「DOA3」

いわゆる3ボタンの操作を突き詰めた結果が、この「DOA3」と語る板垣氏。実際、目と手の両方で、誰でも快感が味わえる作品だと筆者は感じる。さらに、日本版ではどのような手が加えられるのか。まずは米国版のシステムをP144で紹介している。プロデューサー・板垣氏とキャラクターデザイナー・中倉氏のコメントも掲載!!

DEAD OR ALIVE 3

ドリマガでも新コスチュームなどを募集した。その結果は、ハード発売日と同じ2月22日に!

初日の出を浴び新キャラのヒトミが力強くポーズ。2002年は新たな作品に挑むと言う板垣氏。どんな作品に!?

2002年の目標と決意 業務用から家庭用へ迅速な移植

――今年は新作も発表されましたが、2001年を振り返ってみていかがですか?

世取山■「ソウルキャリバーII(以下SC2)」の開発状況や自分の立場、会社の状況も含めてあらゆる意味で大きな変化の年でしたね。今までで一番短かった1年だったなと、強烈に実感しています。業界としてもいろいろ激動があったんですが、それどころじゃないくらい忙しかったですね。たとえばGCで「SC2」を出しますって言った(8月23日)のは、まるで昨日のような(笑)。

――「SC2」の開発状況はいかがですか?

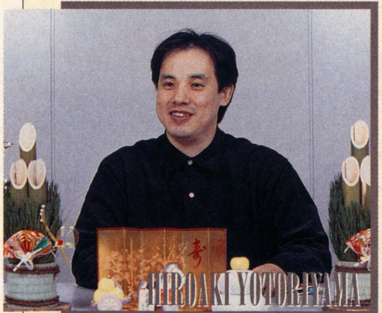
世取山■諸事情でスケジュールが変わってしまいまして、開発チームの中でも危機感が発生しました。今はそれを原動力に急ピッチで開発していまして、ここ1カ月くらいはできあがりもガラッと変わってきています。年明けにはようやくきちんとお見せできるものがあがっていると思います。いろいろと悩んでいた部分もありましたので、そういう意味では、今は方向性も決まってきっちり進んでいますね。家庭用も同時に進めていますが、まだまだスタッフ的にも業務用で手いっぱいですからね。ただ気持ち的には動けるときには動こうと思っていますので、全体的には進んでいることは確かです。

――2002年の目標は?

世取山■「SC2」は業務用を出したあと、あまり時間を空けずに家庭用を出します。業務用がいつだ?という話もありますが……(笑)、(家庭用は業務用が出てから)半年ちょっとくらいを目標に実現したいなと思っています。

――2002年の意気込みを含めて、メッセージをお願いします。

世取山■本当にすったもんだした時期があったんですが、今はその状況も整理されてきて、向かうべき方向は見えてきているんです。じゃあやるべきことはバリっとやって成功しようじゃないかという年にしたいですね。今年いっぱいは長く下積みの時間だったので、来年はその花を咲かせてみるという気持ちが大きいです。本当に「SC2」をお待たせして申し訳ないですということと、お待たせしただけのものに絶対しますよ。みなさんの期待は、製品をもって応えたいと思いますので、もうしばらくお待ちください。



namco (株)ナムコ 第一開発本部

世取山宏秋

ドリマガ読者にはおなじみの「ソウルキャリバー」。その最新作が来年いよいよ登場。その激動の経緯が明かされる!?

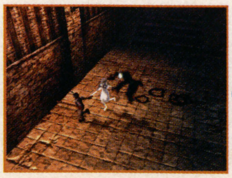
今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「新しいハードの発売ですね。ただ、世間では意外と冷静で私や業界が考えていたほど盛り上がらなかったというのも感じましたね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「最近では『ICO』です。個人的に『これは予想してなかった』という作品でしたので。ほかの作品はだいたい予想の範疇だったような」



開発者という立場からさまざまな作品を見てきた世取山氏の予想を上回る内容だったという「ICO」。

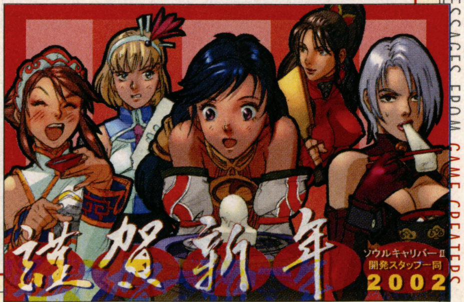
2002年の最新作は? 業務用と並行して家庭用もスタート!

業務用の発表を前に、家庭用3機種同時発売が発表された「SC2」。現状は、まずは業務用を中心に制作が進められつつ、家庭用の部分もさまざまな検討が始められている。次の新情報は2月頃の予定だが、さらに進化した映像が見られるはずだ。

ソウルキャリバーII

前号のシャンファは、「制作途中のものを無理を言って出した状態」だったとか。まだまだこんなものじゃない! とのことだ。期待!

「キャリバーII」ギャル大集合! という描き下ろし年賀状! 思わず欲しくなる絵柄です。



2002年の目標と決意 戦略的にソフトをそれぞれのハードに投入していきたい

——2001年はいかがでしたか？

岡本■もっと華々しい年であってほしかったですよね。今年はどっちかというと、あまりツイてない年でしたし。どっちや？と言われたら、体重かけて最前線で頑張っていたドリキャスも勝手に製造中止にされましたから。ある意味、ゲーム業界を

YOSHIKI OKAMOTO

CAPCOM (株)カプコン 専務取締役開発最高執行責任者

岡本吉起

「私も40歳になって、今年は苦労も多かったですね」と語る岡本氏。2002年、3ハードが乱立するなか、カプコンの進む道とは？

引っ張ってきた大川さんが亡くなられたのも大きかったですね。

——ゲーム市況について感じる部分は？

岡本■GBAが発売されて台数も出ているんですけど、マスクROMというメディアは、やはりソフトメーカーにとっては戦略的な部分があって、考えることが多いんですよね。じゃあ、PS2がPS１の倍の速度で伸びているからソフトも売れるか？というとそうでもなくて、依然としてソフトの装着率は低いから、ソフトを供給している側にとったら、意外とおいしくないぞ、と。あとは「幻魔鬼武者」も年末用に用意していたのに、Xboxの発売が2月に延びて逆に読めなくなってるしね。なんかツイてない、報われない１年でしたね。

——2002年の目標とか抱負をひとつ。

岡本■PS2が一番普及していると言っても、2年目のハードじゃまだ全体のパイが小さいのは当たり前なんですね。3年目、4年目に入ってこそおいしくなっていくわけで。僕らはこれまでも、ドリキャスではちゃんと黒字を出して、勝ち試合をしてましたからね。本丸が勝手に負けるなよ、おい。というのはありますよ。そういう意味では、ゲームキューブ頑張れ、今年はうちもキューブでミリオンをねらいたいなと思ってます。そうしないと、ゲーム市場がすごく中途半端な市場になっちゃいそうですよね。ハードディスクとかネットとか新しい戦略の話をされても、それまで売ってた分はカウントし直しですか？というのはありますよ。PS2も戦略を間違えると市場がヤバイですしね。ですから、2002年は、カプコンの大きな分岐点であると思ってますよ。あと、『ドリマガ』を読んでいるみなさんは、とてもしっかりした判断基準を持っていると思うんですよ。情報にただ流されるのではなく、自分の目で「いいソフト」を判断するような質の高い読者さんとなり、『ドリマガ』さんにもそうなってほしいですね。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「真田の上田城みたいな状態になったDCの一方的な撤退は『なんでや』という気持ちが大きかったですね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

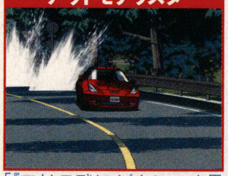
「僕が期待していたタイトルのほとんどふくらんでいた期待を超えてくれていなかったのは残念ですね」

DCにいちばんソフトを供給してくれたライセンシィがカプコンだ。オリジナルタイトルも多かった。

2002年の最新作は？ 2002年は理論的に新作を投入したい

「普及台数が多いハードは、競合も多いですから、意外とPS2とゲームキューブとソフトの販売本数の平均を取ってみると、ゲームキューブのほうが1タイトルあたりは多かったりするんですね。僕等はドリキャスでも黒字だったですし。売れてるハードが必ずしもソフトメーカーにとっておいしいとは言えないんですね。2002年は各ハードにうまくソフトを投入したい」と岡本氏。

アウトモデリスタ



「『アウトモデリスタ』とかいいと思うんですよ」と岡本氏もオススメ。GC「バイオ」も注目の1作だ。

おなじみの「おやじーマウス」を描いていただきました。「ロックマン」も2002年は15周年なのです。注目。

2002年の目標と決意 「チャンネル5パート2」以外もやります！

——2001年は水口さんと、そしてUGAにとってどんな年でしたか？

水口■まずはUGAのスタッフには、もう本当に感謝。なんか今年は3年ぐらい過ごしたような濃い密度で、例年よりも長く感じましたね。セガを再生させるっていう香山さんの改革も今年からでしょ。よく

TETSUYA MIZUGUCHI

(株)ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ 代表取締役社長

水口哲也

2001年は「Rez」でセガのマルチプラットフォーム化の先陣を切った水口氏。Jフォンとうららも話題になった。

１年でここまで変わりましたよね。今年は「Rez」と「チャンネル5パート2」のPS2版を作り始めたり、Ｊフォンにうららを提供したりと、仕事しまくってましたよね。でもやっぱりセガのPS2参入第一弾として「Rez」を出せたというのが大きかったです。（売り上げの）初速が弱いという人もいますけど、じっくり売れていくと思いますよ。

——PS2に参入してみての感想などは？

水口■世界が広がりましたね。やっぱり「こういうものを作りたい。そのためのもっとも最適なハードは何か？」って複数から選択できるというのは、作り手としていいですね。

——2002年に向けての決意や抱負などがありましたら。

水口■2002年は「チャンネル5パート2」以外にも、やりたいことがあるんです。来年、再来年に向けてみんなをアッと言わせるようなシーズ（種）を仕込んでいきたいなと思います。あと、コミュニケーションをデザインするという発想はゲームと非常に近いものがあるので、携帯電話へのチャレンジは継続して取り組んでいきます。「スペースチャンネル5」もシリーズ化するって発表しましたから、次はみんなが「えっ？」と思うような展開に持ってきたいですね。

——開発スタジオとしてUGAをこうしていきたいという部分は？

水口■以前から言い続けていることですが、「音」と「アニメーション」の技術と「センス」に関しては、世界で一番のスタジオになりたいですね。これからも、ゲームという枠にとらわれず、面白いなと思うものを素直にデザインしていきたいと思います。

——読者にメッセージを。

水口■UGAは2002年以降もまだまだ成長できると思うし、みんなが期待するような新しいものを夢見て頑張っていますから、温かく見守りつつ期待して待っててください。

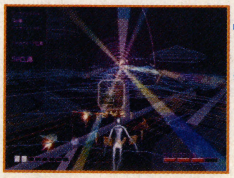
今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「今年はいろいろなことがありすぎて、全部同列。あと2年ぐらいしないと、2001年の実感は沸いてこないんじゃないかな。でも、ゲーム業界が産業として実質的に成長しているという気がしますね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「もちろん『Rez』しかないでしょう。当たり前ですよ」と、ひとこと。



セガとSCEとのタッグが見られた2001年。この組み合わせ、「チャンネル5パート2」でも楽しみだ。

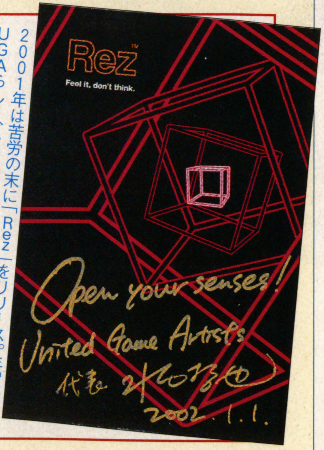
2002年の最新作は？

ドリマガ編集部でも大評判！「スペースチャンネル5パート2」

最新作はもちろん「スペースチャンネル5パート2」。今回はミュージカル色が強く、しかもモードも盛りだくさんと、前作よりもかなりボリュームアップしている。「自信を持ってオススメしますよ」と、水口氏も自信たっぷりに語る。

スペースチャンネル5パート2

「モードも増えましたし、多くの人に遊んでもらえるような作品に仕上っています」とのこと。



2001年は苦労の末に「Rez」をリリース。年賀状もUGAらしく、センス溢れるデザインとメッセージだ。

2002年の目標と決意 2002年は面白くなる！

——2001年を振り返っていかがですか？

寺田■そうですね。次のギアに入れるためのニュートラルといった感じでしたね。ようやくDC版「α」も終わりましたし(笑)。いろいろな意味で過去の清算をつけつつ、準備期間でもありました。

——それは「IMPACT」の準備？

TAKANOBU TERADA
(株)バンプレソフト SR開発課SRプロデュースチームリーダー

寺田貴史

2001年は「外伝」「A」「αfor DC」「COMPACT for WSC」と「スパロボ」を手がけてきた寺田氏。2002年はさらに多忙に!?

寺田■それもありますが、次のステップに踏み出すための準備が完了した年ですね。ですから個人的には2002年は非常に楽しみなんですよ。その１発目が「IMPACT」やでーみたいな。いろいろ仕掛けもしているのでお楽しみに。

——それでも2001年も「スパロボ」を多数手がけられましたよね。

寺田■DC版は大変でしたね。でもそれで得たものが多かったのも事実です。それは開発体制の部分なんですが、いままでヒイヒイ言ってたのがようやくうまく回りだして、開発のズレもほとんどなくなってきましたから。今後も余裕を持って作りたいなと。今年は休みも取れましたし、うれしかったですね。もう仕事したくもなくなりましたから(笑)。

——2002年へ向けての目標や公約とかありましたら。

寺田■ありません。公約なんて恐ろしい(笑)。「来年もがんばります」くらいでお願いします(笑)。

——まずは「IMPACT」を見よと？

寺田■そうですね。「IMPACT」はある意味、ユーザーさんがどこまで(「スパロボ」の)進化を期待しているのか、それとも我々が考えている次なる進化はユーザーさんの希望に応えられてないのか、というのがわかるかなと思っています。自分としても、次をふまえての開発というのはやったことがないんですよ。１本進めていても、次の企画はあるんですけど、ほったらかしてその１本で手一杯になったりしてましたしね。

——最後にひとことお願いします。

寺田■本当にまだ捕らぬ狸の皮算用なんですが、個人的には2002年はすごく面白くなりそうです。前から考えていたものがようやく潜伏期間を経て実現にいたってます。「第4次」と「F」、そして「α」のときのような大きな花火があがるんじゃないかなと期待してます。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「セガさんがハードから撤退して、ほかのハードにソフトを供給したのがすごかった。PSマークとセガのロゴがいっしょに並んでますよね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『ジオニックフロント』『CAPCOM VS. SNK 2』『エースコンバット04』くらいでしょうか。あまりゲームを買わなかった年でした(笑)」

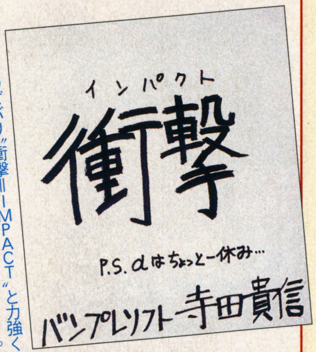
「でもGBAでイキのいいソフトが多くて、たくさん買いました(笑)。『逆転裁判』はもっと売れてもいいくらい面白い」とも。

2002年の最新作は？ まずは「IMPACT」で！ そして次なる「スパロボ」とは？

PS2初の「スパロボ」となる「IMPACT」は3月発売予定だが、インタビューの中でもふれられているそのあとの展開とは？「『ええっ！ そんな！』というものもやってますので(笑)」と寺田氏は含みのあるコメント。「個人的にはすごい花火になりそう」とも。2002年も注目だ。

スーパーロボット大戦IMPACT

「『IMPACT』の開発がうまくいってるから言えるんですけどね」と寺田氏。



そのものズバリ"衝撃＝IMPACT"と力強く書いていただきました。期待していますよー。

2002年の目標と決意 来年もまだまだDCはやめませんよ！

——いかがでしたか、この1年は？

多部田■去年の年末に取材を受けた時、「たいして変わらないでしょう」というお話をしたと思いますが、結論からいえばそのとおりでしたね。当社としては大きな方向転換もなく、ソフトもコンスタントに売れていい1年だったと思います。もっとも、春先にタイトルラッシュがあったし(※編注「春雨曜日」「Canvas」「エンジェルプレゼント」(以上すべてDC)「センチメンタルグラフティ」(PS)など)、6、7、8月と「AIR」の収録でスタジオに入っていたので、私自身にとっては、あっという間に過ぎた1年でしたね(笑)。

TOSHIO TABETA
NECインターチャンネル(株) チーフプロデューサー

多部田俊雄

言わずと知れた同社を代表する名プロデューサー。音声収録・制作ディレクション・広報統括など、その仕事の幅は広い。

——充実していたわけですね。

多部田■もちろんオリジナル作も楽しいですし、移植作も別の意味で楽しいですね。移植作の場合、当然オリジナルのスタッフと一緒に仕事をすることが多くなります。1作作り終えて成功している人たちと一緒に仕事をしつつ話をするというのは、とてもためになることも多いですし、刺激があって楽しいですね。

——今、気になるハードはありますか？

多部田■ゲームキューブはやってみたいです、Powe PCが入っているので(笑)(※編注：多部田氏はApple Macintoshが大好き)。でも、実際の話をすれば、タイトルの多くは徐々にPS2に移行していく感じです。

——業界全体を見てどうですか？

多部田■マシンの機能に振り回されたような巨大なタイトルばかりでなく、小規模でも本質的な面白さを持った佳作タイトルが売れなければいけないと思います。それに、本当はゲームソフトの値段をもっと下げなければいけない。娯楽として、3,800円の映画ソフトやレンタルビデオや携帯電話と戦うにはまだ高いです。最近「ゲームはめんどくさい」という意見も多いようですから、なおさらですね。

——来年の意気込みを！

多部田■ドリームキャストもまだまだがんばります。願わくば(？)、最後の1本はうちが出したいです(笑)。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「1月のDC本体の生産中止ですね。通常ハードはフェードアウトするもので、カットオフというのは珍しいことですから」

Q2 印象に残ったゲームを1本

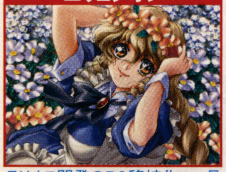
「『ピクミン』に尽きます。シンプルにして複雑、絶妙のさじ加減。作者個人の心遣いが細部に行き渡った作品ですね」

大規模なソフトなのに、すべてに行き届いているところがすごいとのこと。8cmのディスクもお気に入りとか。

2002年の最新作は？ 前半はDC、後半はPS2主体か？

取材中の話を総合的に分析して、2002年最初に発売されるソフトは「Kanon」(PS2)と編集部では推定。DCでは、おそらく「みずいろ」と思われる。また、11月22日に発表された新作群も、夏までには発売されるのではないか。ただ、DCの未発表タイトルもまだあるとかないとか(場合によっては複数本？)で、その発表も期待される！

エリュシオン



テリオス開発のPC移植作。一見ギャルゲーだが、そのハードなストーリーが注目を集める。

「エンジェルプレゼント」以来のオリジナルタイトルとなる「インタールード」。年明け早々にも続報が!?

2002年の目標と決意 2002年は大作を2本予定しています!

——2001年は中村さんにとってどんな年だったでしょうか?

中村■今年は、夏にGB版「シレン」が出たんですけど、去年の64版「シレン」や今回の「アスカ」なども含めると、長く作り続けてきたタイトルをようやく形にして出すことができた年でしたね。

KOICHI NAKAMURA
(株)チュンソフト 代表取締役社長
中村光一
2001年は「アスカ」でドリマガに久々にご登場いただいたチュンソフト中村社長。2002は登場する機会も増える?

あとは仕事の都合で不慣れな法律の勉強をしてみたりと(笑)、そんな年でした。

——昨今の市場や市況を見て感じることなどは?

中村■やっぱり昔と比べるとソフトが売れていないなっていう印象ですよね。アドバンスやゲームキューブなど新しいハードが登場しましたが、ソフトが本格的に売れていくのはこれからでしょう。PS2もミリオンタイトルは数本ですし、まだそういう意味では去年のほうが「ドラクエVII」が出たりと、盛り上がった印象はありますね。

——ハードの寿命が短くなりつつある昨今、ゲーム作りの取り組み方などはいかがお考えでしょうか?

中村■やはり真剣に作ったら、1本作るのに2〜3年はかかかるじゃないですか。そうすると、ハード発表と同時に作り始めてもツールなどそろっていませんから、自分たちで作ってもそこから1年くらいはかかりますし。ハードの寿命が短くなってくる一方で、作るほうが大変になっているのは事実ですね。

——2002年に向けて目標や公約などがあればお願いします。

中村■来年は大作を2本予定していますので、うちにとってもユーザーさんにとっても、いい年になるんじゃないかなと思います。

——大作ですか? ジャンルなどは?

中村■いやー、それを発表してしまうとバレバレですので(笑)。

——読者にメッセージをお願いします。

中村■まずは「アスカ」の発売が遅くなってしまってごめんなさい。そのぶん、クオリティをしっかり上げて仕上げますので、見捨てずにお年玉を残しておいてください(笑)。そして、2002年の新作もよろしくお願いします。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「今年はITバブルがはじけた年でしたけど、業種的には関係がありそうで、なさそうで、という年でしたね」とのこと。

Q2 印象に残ったゲームを1本

「最近は正月にまとめてプレイするぐらい、忙しいんですよ」とコメントしながらも「PSO」を挙げていただいた。

「ドラクエVII」「FFIX」「ゼルダ」などを退け、日本ゲーム大賞を受賞した「PSO」。まさに今年の象徴だ。

2002年の最新作は? 「アスカ」発売延期! 期待の新作も?

残念ながら発売延期となってしまった「アスカ」だが、「最後の調整部分でてこずってしまいまして、ちょっと間に合いませんでした。その代わり、面白い作品に仕上っていると思いますよ」とのこと。来年に発表される大作2本も気になるところだが、今は続報に期待! やはりジャンルはチュンソフトの代表的な"アレ"なのかな?

残念ながら発売が延期してしまった「アスカ」。そのぶん、クオリティアップに期待しよう。

12月20日にはGBAで「トルネコの大冒険2」が発売。そして自慢の大作とは、もしかして……アレかっ!?

2002年の目標と決意 2002年は3タイトルを! セガの1つの結論をお見せできると思います!!

——名越さんの2001年はどんな年でした?

名越■まずはスタッフも自分も褒めてあげたいなぁと思える年でしたね。いい年だったと思いますよ。年が明けると「バーチャストライカー3 ver.2002」などが出ますが、プロセスを見ている限りでは、順調に結果は出ると思います。そういう意味でも順風満帆という感じがしますね。

TOSHIHIRO NAGOSHI
(株)アミューズメントヴィジョン代表取締役社長
名越稔洋
2001年は中裕司氏のソニックチームとともにゲームキューブに本格的に参入。2002年はまったく新しい展開も企画中?

——DC製造中止の影響はありましたか?

名越■ドライな言い方をすれば、まあ仕方がないと言えば仕方がないんですよね。ハードプラットフォームホルダーの時の反省点って、実は使えるようで、なかなか使えないんですよね。だから、いい意味で、前向きに進んでいくためには「忘れて」しまうのがいいんだと思うんですよ。大事なのは、ソフト屋さんとして気持ちを切り替えて再出発しようよ、という姿勢なんだと思います。今はソフトも「質」と「量」の追い方が変わってきていますから、よりニーズのあるモノに傾いていくことで、総じて「質」も上がっていくでしょうね。そのへんが開花するのは2002年以降だと思いますよ。僕らも分社して1年半。経営とクリエイトの両方をやってきて、クリエイトのやり方も少しずつ変わってきましたし、まだ宿題も残っていますから。自分としては新しい自分の才能に気づいてみたり、自信もついたし。実はエキサイティングな1年でしたね。

——2002年に向けての新作の予定などはいかがですか?

名越■ありますよ。ただ、僕らが持っている「資産」にしても、たとえ定番化していても、ニーズが減っているモノは出してもあまり意味がなかったりしますから。まずはニーズのあるモノを作る姿勢を貫く。もちろん、見たことも聞いたこともない新作も考えていますし、大きなプロジェクトも頭の中にあります。2002年〜2003年あたりにかけてが、僕のイメージするモノが具現化する感じですね。

——2002年の「公約」がありましたら。

名越■できれば3タイトルやりたいですね。来期(2003年3月まで含む)という話ですが。そのうち1タイトルはまったくの新規。セガが本格始動した1つの結論を見せたいなと思います。ですから、いろんな意味で、2002年以降は面白い年になると思いますよ。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「DCをやめたこと。あとは総じて(市場の)調子が良くないことですね。100本出すより50本ニーズのあるモノを出していく方向に来たかな」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「正確に言うと今年じゃないですけど、『PSO』でしょうか。2等賞、3等賞のソフトはたくさんあるんですが、1位となるとこれかなと」

「ソフト的には過渡期的な印象が強く、数字的には売れてるけど、これに尽きるというのは少なかったかな」と名越氏。

2002年の最新作は?

「スーパーモンキーボール」北米でヒット! 2002年は新たな新作が3作も発表へ!?

2001年はゲームキューブタイトルを2本発表し、まずは最初に発売された「スーパーモンキーボール」も好調に売れ、出足順調なアミューズメントヴィジョン。2002年は本命「バーチャストライカー3 ver. 2002」を出したあと、新展開も? 注目せよ!

スーパーモンキーボール

本体同時発売の「スーパーモンキーボール」は北米で27万5000本も売れているとか。スゴイ!

2002年は午年なんですが、「モンキーボール」にあやかってサルが主役です(笑)。来年もAVに期待です!

GAME CREATER'S MESSAGES

2002年の目標と決意

オリジナリティのある作品をリリースしていく

——2001年を振り返っていかがですか?

岡田■ちょっと月並みかもしれませんが、本当にもう駆け足のごとく1年が過ぎ去ったというのが正直な感想です。あっという間でしたね。特に今年はいろいろなハードが出ましたから、それに対してどう取り組んでいくのかという部分が大きかったですね。

——個人的に注目されているハードはどれですか?

岡田■そうですね。個人的にはゲームキューブは、本来のゲーム機というイメージがあるので興味がありますね。あとXboxも、家庭用で初めてとなるハードディスクやブロードバンド機能を標準装備していますので、ネットワークゲームという部分の展開で興味深いです。まあアトラスとしても、1つのタイトルをすべてのプラットフォームで出す戦略ではないんですが、いろいろなプラットフォームにソフトを供給していくというスタンスでやっていきますので、違う意味でのマルチプラットフォーム宣言をしていると考えていただいていいと思います。

——2002年へ向けての目標や公約とかありましたら。

岡田■2002年だからということではなく、「アトラスならではのオリジナリティのある作品をリリースしていく」というのは、今までと変わらずにありますね。アトラスだから、岡田耕始だから、みたいなものをちゃんと作っていこうと思ってます。そのなかでも来年は基軸タイトルとして「女神」が大きな割合を占めるかなと思ってます。「真・女神転生II」や「if...」という旧作のリメイクがある一方で、Xboxで「オンライン」という新しいチャレンジもやりつつ、リリースしていくというのが大きな目標としてあります。

——最後にひとことお願いします。

岡田■来年は特に「女神」を中心にして、出していきたいと思っていますので、ぜひ期待していただければと思います。もちろんそれ以外のシリーズものや、ちょっとチャレンジングなものも含めてやっていきますので、ゲームというエンタテイメントとしての面白さをみなさんと共有していきたいですね。

ATLUS (株)アトラス 最高開発責任者(CDO)

岡田耕始

今年は第一開発部部長からアトラスの最高開発責任者(CDO)にもなられた岡田氏。同社から出るすべてのソフトをみる立場に。

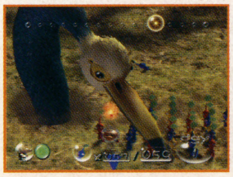
今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「DCの製造中止ですね。ここまではっきりとハードの中止を宣言したのも前例がないですし。『魔剣X』を作っただけになおさらですよ」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「最近というのもあるんですが、『ピクミン』ですね。ゲームの本質みたいな部分を非常に感じることができたソフトです」



「『ピクミン』は、今プレイ中なんですが、ゲームを作っている側として、再確認した部分もありますね」とも。

2002年の最新作は?

オフラインでもしっかり楽しめる「真・女神オンライン」

気になるXboxの「真・女神転生オンライン(仮)」について岡田氏に聞くと、「タイトルに仮称ながらも『オンライン』ってついているので、オンラインだけのゲームに思われがちですが、その前にスタンドアローンのシングルプレイでしっかり遊べるゲームがある形です」とのことだ。

「真・女神転生」最新作?

「真・女神転生」の新作については「近々何かしら発表できると思います」だそうだ。

※画面はPS版「真・女神転生」

来年のいちばん大きな挑戦は「オンライン」だと語る岡田氏。形となって見られる日もけっこう近い!?

2002年の目標と決意

チャレンジ!

——2001年を振り返ってみていかがですか?

シブサワ■おかげさまで「真・三國無双2」「決戦II」を始めヒット作も出て、コーエー、そして私自身、共に躍進できた年でした。また2001年は、2002年、2003年に向けての新しい企画の準備をずっとやっていたということで、今年は下準備と開発、両方の年でしたね。

——「真・三國無双2」の大ヒットを見て、何か感じられた部分はありますか?

シブサワ■オメガフォースのアクションゲームに高い評価をいただき、とてもうれしいです。いろんなジャンルに絡めて、爽快感と、気軽に遊べる感じをもっと出していけたらと思います。

——昨今のゲーム市況について何か感じられる部分はありますか?

シブサワ■ゲーム機も世代交代が順調に進み、今後はそのゲーム機に特化したコンテンツ、新しい切り口のおもしろさを持ったソフトがたくさん出てくると思います。自然と来年はソフトが盛り上がって、コンテンツの年になるんじゃないのかなと思いますね。

——2002年の意気込み、目標などは?

シブサワ■4つチャレンジしているうちの2つは2002年に成果を挙げたいなと思います。まずは「紅の海」という大作をリリースしたいということ。もう1つはネットを使ったゲームをやりたいということですね。あと2つは秘密です(笑)。

——新作の自信のほどはいかがですか?

シブサワ■「紅の海」に関しては順調に制作が進んでいます。またネットワークゲームに関してもいろいろと仕込み中ですので期待して待っていてください。課金部分などに関しては、自社のHPで運営している「GAME CITY」で「信長の野望インターネット」のサーバーを運営して3年になりますので、その経験を生かして、うまくやっていけたらと思っています。

——最後にひとことメッセージを。

コウ■歴史シミュレーションは引き続きがんばって作品を作っていきます。「真・三國無双2」も好評でしたので、アクションゲームをはじめ、さまざまなジャンルのソフトをリリースしていきたいですね。それから、ネットゲームについては鋭意開発中ですので、こちらもご期待ください。

KOEI (株)コーエー取締役最高顧問

シブサワ・コウ

「信長」「三國志」シリーズで、日本国内に歴史シミュレーションゲームの市場を開拓した有名プロデューサー。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「やっぱりDCの製造中止ですね。お客様に常に新しいことをいち早く実現してくれたセガさんのハードは忘れられませんから」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『真・三國無双2』です。もう1つは、豪華スタッフと共に制作した意欲作ということで『決戦II』。双方甲乙付けがたいですね」

「アクションゲームとして1つの基盤ができた」と語られる「真・三國無双2」。今も売れ続けている傑作。

2002年の最新作は?

大きな仕事を2002年の間に、1つの形として見せます

シブサワ氏が自信を持って「大作」と断言するXbox用タイトル「紅の海」。残念ながら現時点での情報はほとんどないが、来年中にはリリースする予定だとか。コーエーの集大成がXboxという新ハードでお目見え。要注目!!

信長の野望 嵐世記

つねに積極的な動きを見せるコーエー。Xbox版「信長の野望 嵐世記」も完成度が非常に高い!

今や幅広いユーザーに愛されているコーエー。PCソフトも堅調に売り上げを伸ばし、ますます期待が高まる。

2002年の目標と決意 「GT4」は当分出ません 「GTC」を遊び込んでください

――山内さんの2001年はどんな年でした？

山内■もともと「グランツーリスモ（以下GT）」の企画が始まったのが、1993年頃だったんですが、それから数えると2001年の「GT3」の完成まで8年近く。僕ら「GT」のチームは、土日、盆、正月、GWとほぼ休みなしで働いてきたんですね。だけど、2001年の春は「GT3」の完成後に、本当に8年ぶりぐらいにお休みを取ったんです。チーム全員、約2カ月も。どんな年？ というなら、8年ぶりに休めた年ですね（笑）。

――2001年の仕事面はいかがでしたか？

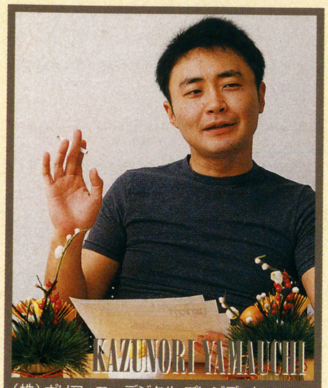
山内■「GT」って、つねに出した瞬間瞬間で、僕らはやり残したことがたくさんあって、本当は出すのが嫌で嫌でしょうがないという感じがあるんですが、今回の「GT3」は、今までと比べて、比較的不満が少ない状態で出すことができたタイトルなんですよ。でも、今見ると「ああしておけばよかった」とかいう部分は山ほどあって、複雑な心境ではありますけどね（苦笑）。

――今年はいろんなゲーム機が出ましたが、気になるゲーム機は何かありますか？

山内■気になるゲーム機ですか？　難しいですね。“今つながっている”という点でPCには興味がありますね。「GT」って、ある意味大人向けのタイトルですし、PCのネット環境や入力デバイスなどって、意外と魅力的だったりするんですよ。気持ち的には「GTプロフェッショナル」っていうのとか、限定版をPCで出してみたいですね（笑）。

――2002年に向けて何か「目標」などは？

山内■そうですね。1月1日に発売されます「GTコンセプト2001 TOKYO」は、僕らにとっては当初は予定されていなかった“スペシャルイシュー”なんですが、とりあえずそれが終われば、僕らは完全に「GT4」に向けて水中深く潜行します。この期間は「GT3」の時よりも長くなるだろうと思っています。今はあれこれと「GT」の新たなゲームの遊び方を提案したい、今までの遊び方は残したまま、全然別の遊び方を提案したいという野心もあります。ですから、「GTコンセプト」以降、本当にかなりしばらくの間「GT」は出せませんから。そのぶん、みなさん、1月1日に発売される「GTコンセプト」を、ぜひかみしめて遊び込んでほしいですね。



（株）ポリフォニーデジタル プレジデント

山内一典

「グランツーリスモ」シリーズのプロデューサー。日本カーオブザイヤーの選考委員でもある。「GT4」に向けて始動開始!?

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「僕はあまりゲームについて意識してなくて。ゲームもシーズンごとのエンターテイメントに変わってきてるかな、という感じはしてます」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「すみません。これも僕自身はほとんどゲームはしないので、特に気になったゲームというのもなかったですね」

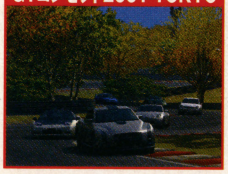
残念ながら該当作品はなし。PCには興味がすごくあるとか。PC版「GTプロ」とか出してみたいという発言も。

2002年の最新作は？

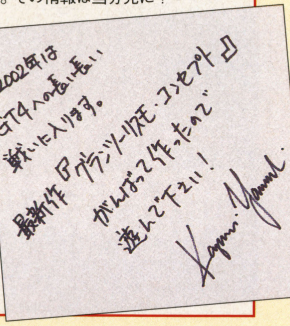
「GT4」までは長い道のりに

今年の春、PS2のキラータイトルとしての役割も大きかった「GT3」。日本国内で169万本を出荷し、多くのプレイヤーを魅了した本作の次のキーワードは“ネットワーク”。ブロードバンドネット戦略を推進することを表明しているPS2にとって、次世代のキラータイトルに「GT4」はなるのであろう。「詳しくは完成してから話したいですね。いつも『GT』はそうしてきましたから」と語る山内氏。その情報は当分先に？

GTコンセプト2001 TOKYO



1月1日発売の「GTコンセプト」。「3」から進化している部分も詰め込まれており、遊び心も満点だ。



「長い戦いになる」という「GT4」への決意をつづってくれた山内氏。お正月は「GTコンセプト」を堪能せよ。

2002年の目標と決意 もう今までのやり方じゃ通用しない！

――2001年は中川さんとワウにとって、どんな年でしたか？

中川■やっぱり全部のハード向けにゲームを出せるようになったというのが、うれしい反面大変さが増えたかなと感じる年だったね。今までDC市場だけで勝負してきて、技術的にも内容的にもセガー色でやってたのを、今度からは幅広い層を意識しなきゃいけない。ゲームが過渡期に来ているので、今までどおりの作り方じゃダメだと再認識したね。

――来年は各開発スタジオの真価が問われる年なのかな、とも思いますが？

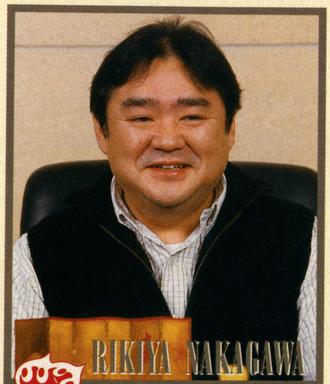
中川■セガのビッグタイトルが他のハードで出て、果たしてそれが本当に売れるのかがハッキリする年になるよね。「今まではセガハードだったから20～30万本、じゃあ今度はPS2だから50～60万本だ」っていう考えでしょ、セガの目標として。でももしかしたら同じ結果かもしれない。本当に50～60万本にするには、作り方をもう一度見直すこと。そうしないと未来はないよ。ゲーム業界がかなり転換期に来てるから、売れるタイトルやジャンルは売れるんだけど、そこそこの数字じゃ、もう売れない部類に入っちゃう。結局、タイトルも当然絞られちゃうし、前みたいに粗製濫造しても何とか商売になったっていうのが通用しなくなっちゃってる。ちゃんと考えて出さないとね。

――ネットワークに関しては？

中川■今思うのは、やっぱりセガのネットビジネスは早すぎだったということ。でも、ブロードバンドが浸透しつつある今こそが、始めるべき。「やっぱりセガは早すぎた」とか言われているところなんだけど、XboxやPS2などは明らかにそっちをねらっているしね。新しいネタをいろいろ考えてますよ。

――来年以降、チャレンジしてみたいことは何かありますか？

中川■やっぱり家庭用でビッグヒットタイトルを出すこと。今までワウのカルチャーって、“アーケードのノウハウを家庭用に展開”みたいだったんだけど、もう家庭用しか考えないようなシリーズを立ち上げないとダメかな。それが一番の目標だね。



（株）ワウ エンターテインメント 代表取締役社長

中川力也

2001年は「犬のおさんぽ」「コラムスクラウン」など、多岐にタイトルをリリース。2002年も「犬」が活躍か？

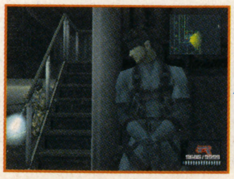
今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「やっぱりセガが自社ハードをやめて、他のプラットフォームにソフトを出すというのは大きいね。Xboxとキューブも印象的」とのこと。

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『メタルギアソリッド2』。ちゃんと作れば売れるという見本ですよね」と、今年を代表するタイトルを挙げた中川氏。



日本では50万本を突破するヒットとなった同作。北米では200万本をねらうが、果たしてどこまで伸びる？

2002年の最新作は？

「sega GT2002」は発売延期！ Xbox版「ハウス3」も気になるところだが？

「『segaGT2002』は、思いきって発売を遅らせました。今の中途半端なデキだと、タイトルが死ぬことになっちゃうんで。正直、DCだったら通用したかもしれないけど」（中川）。Xbox版「ハウス3」も、もうちょっと先になりそうだとか。

segaGT2002

「もうこれからは、セガ以外でも通用するデキに仕上げる必要がある。延期もやむなし」

ワウの年賀状は「犬のおさんぽ」を大胆にフィーチャー。「2002年は犬年だっけ？」と思わず間違えそう？

2002年の目標と決意 セガ・ロッソカラーの確立

——2001年を振り返っていかがですか?

佐々木■ものすごく慌ただしかったですね。分社化もあって、自分の仕事内容が変わってきてまして、各スタッフの適性や方向性を把握するといったことが多かったです。ですから2001年は、セガ・ロッソの方向性を見極める1年として大きい意義があったと思います。

sega rosso (株)セガ・ロッソ 代表取締役社長

佐々木建仁

新しいゲームハードは発売日に並んで買うという佐々木氏。個人的にはゲームキューブの今後の可能性に期待しているとか。

——昨今のゲーム市場について何か感じることはありますか?

佐々木■冷たい冷たいとは言われてますけど、いいゲームも出てますし、新しいハードも出てますから、好きな人は盛り上がっていると思いますし、作る側にしてもあまり冷え切っているという気持ちにはなりたくないですね。アーケードもひと頃よりはお客さんが増えていますし。

——2002年はどんな年になりそうですか?

佐々木■今年は各スタッフを見極める年でしたから、これをうまく生かしていろいろな作品を作っていきたいですね。とはいえ、そんなに器用じゃないですし、人数も少ないですから、あれこれ手を広げるようなことは考えてません。まずは企画ありきで、それに合ったハードを自由に選択していこうと思っています。ただ、去年も言ったかもしれませんが、うちの作品でアーケードをもっと盛り上げたいという気持ちは強くあります。

——佐々木さんご自身の手がける作品も見られそうですか?

佐々木■これは決意にもなりますが、ここ2、3年はいろいろな環境の変化もあって、自分自身のもの作りが満足いってないんですね。ですから来年は自分でディレクションする作品を出したいと思います。

——2002年のキーワードは?

佐々木■「セガ・ロッソカラーの確立」ですね。セガ・ロッソ＝「セガラリー」というイメージを強力な新作をもって脱却したい。かといって、「セガラリー」シリーズをやめるということではなく、じっくりと熟成させていきたいと思っています。レースゲームはセガ・ロッソの大きな柱として、これからも全力で取り組んでいきたいと思っています。

——最後にひとことお願いします。

佐々木■まずは3月に「頭文字D」で遊んでいただきたいですね。今までうちが培ってきたドライブゲームの面白さの追求プラスキャラクターものということで、セガ・ロッソとして新しいレースゲームの世界が提案できる作品だと思います。シンプルな言葉ですが、来年も絶対面白いものを作っていきますので、期待していてください。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「DCが製造中止になったことと、大川さんが亡くなったことですね。個人的には任天堂さんが久々に新ハードを発売したことです」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『Rez』と『ピクミン』です。『ピクミン』は非常に感情を揺さぶられましたね。ゲームをプレイしていてせつない気持ちになったのは久しぶりでしたね」

「CGをはじめたきっかけが映画の『トロン』でしたから、『Rez』はワイヤーフレームなどの表現に非常に共感しました」とも。

2002年の最新作は?

まずは「頭文字D」そして佐々木氏の手がける新作も

「セガ・ロッソといえばセガラリー」と言われていた部分からの脱却をめざしつつ、ドライブゲームのさらなる進化への取り組みもめざすというセガ・ロッソ。まずは大人気コミックをみごとにアーケードゲーム化した「頭文字D」に注目!

頭文字D~Arcade Stage~

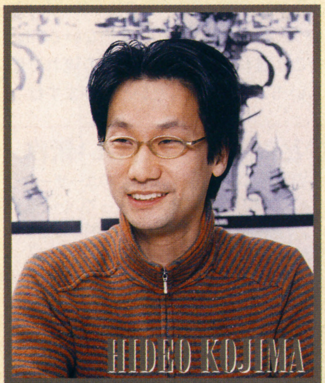
峠を舞台にしたカーバトルが熱いコミック『頭文字D』の世界観に徹底的にこだわって再現。

「難しくなく、シンプルながらも面白いゲーム作りを続けます」と決意を表明してくれたぞ。

2002年の目標と決意 「脱ハード」

——まずは2001年を振り返ってみて、今年はいかがでしたか?

小島■今年1年はしんどかったですね。正月明けから毎日悪夢を見るという(笑)。「(ソフトが)あがれへん、あがれへん。死んでしまう」という感じで(笑)。3月に「Z.O.E」が出ましたけど、今年はほとんど「メタルギア ソリッド 2(以下MGS2)」にかかりきりでした。当時の日記を見ると、毎日悪夢を見てる(笑)。5月ごろからは日記も書かなくなってますからね。



(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン 取締役副社長

小島秀夫

本誌読者にとってはサターン版「スナッチャー」「ポリスノーツ」以来ごぶさたとなる小島監督。「MGS2」を終えてひと段落?

——2002年はどうなりそうですか?

小島■「MGS2」は基礎研究も含めて3年かかったんです。クリエイターとして3年のスパンでモノを作るのはしんどいんですね。ほかにも、プロデュースをしたり、会社経営の部分もやっていますから。来年は、ちょっと軽いものを作りたいんですね。大作の仕込みをしながらね。ひとことで言うとアイデア重視の作品というか、今まで考えられそうで考えられなかったモノをやろうとしています。できればそれを来年に……来年はいくらなんでも無理かな(笑)。

——ゲームデザイナーとして作りたいモノを作っていくと。

小島■そうですね。つねに新しいモノを作っていかないと衰退しますからね。もちろん大作も作っていかないといけませんけど、その一方でね。成功するかどうかはやってみないとわかりませんが。

——新しいハードも出そろいますが?

小島■ゲームクリエイターにとって刺激になりますよね。ただ、ハードは変わるけど、クリエイターの才能は変わりませんので(笑)。土俵は同じなんですが、違うモノを手がけることで潜在的なものが出てくることはありますから、非常にチャンスの年になりそうです。技術的にはもう成熟していますので、ビジュアルとかポリゴン数とか言うのはもういいでしょう。好きなモノを作りましょうと。続編でも面白ければいいですし、一発ネタでもいいと思いますよ(笑)。あと、アメリカで調子がいいので、我々にとってそのへんも頼もしいですね。

——2002年へのキーワードを教えてください。

小島■うーん。「脱ハード」ですかね。ハードがどうのこうの言うのはもういいと思うんですよ。各ハードの持つ市場や嗜好は見ないといけないんですが、ポリゴン数やフレームレートがどうこう言うのはもうどうでもいいんじゃないですかね。だから雑誌もハード別にやってたらダメですよ(笑)。『ドリマガ』はすごいってことですよ(笑)。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「秋の東京ゲームショウでは、いい意味で肩に力が入っていないソフトが多かったのが印象的でしたね。非常に楽しそうな雰囲気を感じました」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『逆転裁判』ですね。あとは、まだプレイしてないんですが、『ICO』とか『ジャック×ダクスター』も気になってます」

「最後までプレイできたのは『ポケモン』以来(笑)」という小島氏。最近はもっぱらお子さんと「スマブラ」だとか。

2002年の最新作は?

大作の仕込みをやりつつ軽い作品を出したい

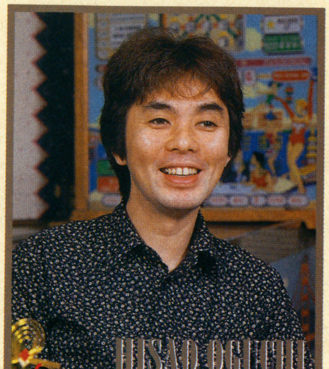
「MGS2」は約3年かかったということは、2002年は何も出ないのか? 「クリエイターとして3年かけるとしんどいから、もう少し軽い作品を出したい。今まで考えられそうで考えられなかったものをやろうと。でも1年じゃ無理かな(笑)」と語る小島監督。さて?

メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

アメリカでも好調なセールスを記録。現在はヨーロッパ版を制作中とのこと。

さまざまなプロフェッショナルが参加して作り上げられた「MGS2」。2001年を代表するソフトの1本といえるだろう。

2002年の目標と決意 「ダービー」のPCオンライン版や新作をいろいろと出すよ



(株)ヒットメーカー代表取締役社長

小口久雄

いつもノリノリのヒットメーカー小口氏。2002年は新しいネタの仕込みも始めているとか。「クレイジー」の新シリーズって？

――小口さんは2001年はいかがでしたか？

小口■去年はオレさ、「変わる」とか書いたと思うんだけど、変わったよね。すべてにおいて変わったね。予想が当たったっていうか、うちの開発スタジオとしての位置づけも分社して変わったし、大川さんが亡くなったことによって、大きな意味での方針も変わったし、我々ヒットメーカーもドリームキャストに縛られなくなって変わったし。ゲームユーザーの志向もある意味、変わってきているよね。オレらとしては、ドリキャスに関しては、ラインナップもネットワークに関する技術的な部分もすべてが先に手を着けて業界でも一番進んでやっていたから、「負けるはずがない」という気持ちは強かったよ。だけど、結果としては途中から本体の普及台数も勝ってはいなかった……。いち早く中（裕司）のところの「PSO」みたいなタイトルも、ドリキャスで形にしたし、どこをとっても俺らのほうが一歩先を行っていたと思うの。だけど、撤退を余儀なくされたというのは、やっぱり一度反省をしたいと思う。何がダメだったのか、やっぱり一度しっかり反省したい。

――2002年に向けての目標は？

小口■東京ゲームショウの時に言った「ダービーオーナーズクラブオンライン（以下DOC）」。これはオレのライフワークみたいな感じになってるけど、こいつはぜひ出したいね。新作の予定は、アーケードと家庭用は半々ぐらいだね。でも、遊びの本質としては、あんまりオレらは分けて考えてはいなくて、両方同じレベルで考えてるの。アーケードだとトレカを使ったサッカーの「ワールドクラブチャンピオンフットボール」でコミュニケーションの楽しさを見せてみたいし、家庭用でも、「クレイジータクシー」の菅野（顕二）や、熊谷（美恵）とかに、今のうちの看板タイトルをやってもらいつつ、新しいモノを立ち上げるつもり。2001年はうちは、続編モノが多かったから、2002年は新しいモノをたくさん作りたいね。

――最後にメッセージをひとこと。

小口■ゲームももちろん作るけど、ゲームに近い部分でのエンターテイメントで、映像のノウハウと遊びのセンスを生かしたモノをやってみたいね。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「我々にとってはやっぱりDC撤退だね。セガ陣営として"負けて悔しい"という気持ち。こんなに頑張ったのに負けたのが悔しかったね」

Q2 印象に残ったゲームを1本

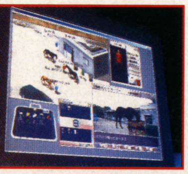
「一番時間を費やしたのは『FFX』と『どうぶつの森』だったね。『FFX』は仕事でやってた感じはあるから『どうぶつの森』に1票ね」

品薄だったため、わざわざ沖縄のゲームショップから取り寄せたという「どうぶつの森」。64も初体験だったとか。

2002年の最新作は？

興味があるのは売れてるハード（笑）でもゲームキューブはいいハードだね

「ハードだけ見るなら、作りやすくて表現的にもかなりのことができそうなゲームキューブはいいよね。だけど興味があるハードは？ と聞くなら、一番売れてるハードになっちゃうかな（笑）」と小口氏。すると2002年の新作は、PS2というのが濃厚な線？



ダービーオーナーズクラブオンライン

小口氏自らが手掛ける「DOC」。「ギスギスしないほのぼの暮らすゲームにしたい」とも？

去年に引き続いてヒットメーカーの年賀状は「うま」。2002年は午年。「DOC」のアタリ年となるか？

2002年の目標と決意 2002年は新作を1本か2本 アーティストの輩出もしたい

(株)ウェーブマスター代表取締役社長

牧野幸文

セガのサウンド専門のセクションも分社して1年半。独立して独自の展開を進める個性派集団の進む道は？ 牧野氏が語る。

――2001年はどんな年でしたか？

牧野■異常に早い年でしたね、今年は。まあ、僕らウェーブマスターは、今年の1月にDC製造中止、セガはソフトハウスになりますよ、と宣言する前から、実はエニックスさんの「スーパーギャルデリックアワー」というPS2用ソフトのサウンド制作に参加させてもらったりしてましたからね。とりたてて、マルチプラットフォームがどうだとかは、あまり意識はなかったんですね。それよりも「ソフト本編をどうするんだ？」という話のほうがずーっとあって。とにかく2001年は、その準備に忙殺された年でしたね。もうご存じのとおり、発表されている「ルーマニア#203」の移植とか「スイッチ」とか。それ以外にもあるプランをどういうふうに組み立てるか。そのへんを考える年でしたね。自己評価をすると70点ぐらいって感じでしょうか。とにかくそうこうしているうちに、アッという間に1年が過ぎてしまったのが、反省点と言えば反省点ですかね。

――2002年に向けての「目標」「決意」などがありましたら。

牧野■まあ、2001年が70点でしたから、残り30点は本当は今年やるべきことだったわけです。ですから、2002年には絶対そのへんを形にしたいなと思います。新作は1本か2本。新たに発表できれば、したいところですね。

――目指す方向性や姿というと？

牧野■僕が思うにですね、やっぱり単なるサウンドプロダクションや音楽プロダクションとかではなく、もっと会社としてのカラーを出していくべきだろうと思っているんですね。で、会社のカラーってなんだ？というと、要はサウンドドライバのカスタマイズから、音楽出版業務まで、サウンド関係のモノは全部パッケージして提供できること。それと、作品的には、絶対ほかがやらないような作品をやろうと。このカラーを維持しつつ、2002年以降は、アーティストも輩出していきたいですね。「ルーマニア」で展開したセラニポージなども含めて、またいくつか考えてみようかと。やっぱりベースは「ゲーム」という部分であることに間違いないですし、そこは離れません。そのへんの流れで新しいモノをお見せしたいと思いますね。

今年（2001年）を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは？

「スクウェアさんの映画。僕もゲームをベースに他の業界へ進出するのに興味がありますからスクウェアさんの動向には注目してました」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「あー、なんだろう。『ピクミン』の歌ですかね（笑）。まさかあんなにバカ売れするとは。うちの佐々木朋子もあのセンスはスゴイな、と」

ゲームよりも、歌のほうが気になったというのは「らしい」？「（あの売れ行きは）今年一番のびっくりでしたね」とも。

2002年の最新作は？

ぜひとも体験してほしい新作

2002年、ウェーブマスターの新作は、PS2でリリースされる「ROOMMANIA#203」と「スイッチ」。「どちらもちょっとした付録を付けようと思っています。特に10年ぶりに帰ってくる『スイッチ』は、もう今のユーザーの方々は新作と思って遊んでもらっていいと思います。『ROOMMANIA』も新展開がありますからぜひ注目していてください」とも。

ROOMMANIA#203

まずは3月28日に発売される予定の「ROOMMANIA#203」。DC版でプレイした人も楽しめる仕掛けが？

「ゲーム機としてはGBAあたりが懐かしくて興味がある」と語る牧野氏。2002年も音へのこだわりに注目だ。

2002年の目標と決意

3作品で10点満点! そしてミリオンタイトルの実現を

――2001年はどんな年でしたか?

新井■僕が去年言っていた言葉は「ジハード(聖戦)」だったわけですが、まさにそのとおりの展開でしたね。セガを守るという聖戦。DCの製造中止を機に、僕らはXboxに対して作品を作っているわけですが、まずは準備はできた。あとはソフトが発売されて、その結果、天命を待つといった心境ですね。やりたいことはたくさんあったんですが、(DCの製造中止で)ドタバタした部分もあって、「極める」という点ではもう少しできたかなとも思います。

――2002年の「目標」「公約」などがあれば。

新井■「公約」ですか(笑)。年明けのXbox2タイトルの後、ビッグタイトル3本を予定しています。Xboxの「パンツァードラグーン」と、PS2の「やきゅつく」。それと、これはある意味スマイルビットの社運をかけたモノになりますが、PS2でもう1本。この3本を1日の納期の遅れもなく、確実に出す。それと、すべての雑誌社のゲーム誌のレビューで最高点を取る! これが目標です。

――全部10点満点ですか? スゴイですね。それは公約に近いですね。

新井■今回は大きく出ます。各雑誌社の評価で満点。3発連続で出す。言い訳はなしです。より高い志でいるということです。約束して守れなかった時には、ユーザーの皆様へのお詫びとして、自腹を切って何かしますよ(笑)。

――2002年は、まずはXboxの2本も出ますが、こちらの出来具合はいかがですか?

新井■一番先に出るのは「ジェットセットラジオフューチャー」と「ガンヴァルキリー」の2本です。特に「ガンヴァルキリー」は、東京ゲームショウで高い評価をいただき、勢いがついてきましたね。今は9.5合目くらい(の完成度)。最後のヤマ場ですね。まずはこの2本をヒットさせて、勢いに乗りたいと思います。あとはPS2で初めて出る「サカつく2002」。これも絶対3月の発売は守りたいので頑張っていますが、なにぶん初めてのPS2ですからね。不安もあり、期待もあり……といった感じでしょうか。

――最後に意気込みをお願いします。

新井■極端な話をすると、2002年は「最後の年」かなと思っているんですよ。(分社してから)3カ年計画の最後の年。開発体制に開発のクオリティ。3作品満点と、ミリオン(100万本)の達成。これをぜひ実現したいと思います。スマイルビットの取り組み方はストロングスタイル。絶対に手は抜きません!

(株)スマイルビット代表取締役社長

新井 瞬

「より確度の高い仕事をこなしてユーザーの期待に応えたい」と誠実な姿勢の新井氏。「サカつく」「パンツァー」など話題作続々!

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「秋の東京ゲームショウは、セガが久しぶりに出展したこと、また僕らも分社して初めての出展で参加意識も強かったのが印象深いです」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「『PSO』はネットワークゲームの一番いいところを持っていかれた感じがして悔しかったですね。細かいところまでよくできてます」

「なんでうちでこれが出せなかったのか?」と語る「PSO」。今後のスマイルビットの新作の登場に期待しよう。

2002年の最新作は?

まずはXboxで2作品! 待望の最新作も強力なキラータイトルに!

まずはXboxで発売される「ジェットセットラジオフューチャー」と「ガンヴァルキリー」。「Xboxはアメリカでも予想以上に調子がいいみたいですから、日本の発売日の2月22日は非常に楽しみなんですよ」と新井氏。それに続く新作も話題必至!?

ガンヴァルキリー

「会心の一撃」と新井社長も太鼓判の「ガンヴァルキリー」。もうしばしの完成と発売を待て!

2002年も、ビックリ箱の社名ロゴのように、にぎやかなラインナップが期待できそう。その新作に注目せよ!

2002年の目標と決意

モノリスソフトブランドの浸透

――まずは、2001年を振り返ってみていかがですか?

高橋■個人的には、何も変わりなく平穏だったんですが、会社的にはかなり忙しくて、かなり駆け足で過ぎた年でしたね。夏から11月くらいにかけては、これまでの3倍増しの忙しさでした。従来のRPGの制作工程なら、この時期は忙しいことは忙しいんですが、調整とかですから、安定しているといえば安定しているんですね。でも「ゼノサーガ」は、わりとアクションゲームや格闘ゲームを作っているような感覚に近くて、調整から編集、データまわりとか、いろいろな部分が同時に進められていましたから、すごく時間の経つのが早い年でしたね。

――作品の仕上がりへの手ごたえはいかがですか?

高橋■自分たちが設けているハードルはなんとか越えられたと思っていますが、まだまだがんばらないといけないなとも思っています。

――2002年への意気込み、決意などをお願いします。

高橋■映画でしたら、この監督の作品だから観ようとかありますよね。ゲームでは、モノリスの作った作品なら安心して買ってみようと言われるようにまで、進んでいけたらなと思います。

――今後の新作予定がありましたら。

高橋■「ゼノサーガ」はよほどのことがない限り2月に出ます(笑)。もちろんモノリスとして、「ゼノ」以外にも新しいモノをいろいろと研究していきます。新作に関しては何かあるかもというところでしょうか(笑)。

――最後にひとこと読者へ向けてメッセージを。

高橋■「ゼノサーガ」は、やっと完成にこぎ着けることができました。RPGとして取っつきやすいと思いますし、作りとか展開の部分は既存のものと違うところがありますので、注目していただければと思います。スタッフ一同クリスマス、正月返上で最後の調整をしていきますので、ぜひ店頭で惹かれたらお買い上げいただけるとうれしいですね。

(株)モノリスソフト 取締役副社長

高橋哲哉

スクウェア時代に「ゼノギアス」を手がけ、一躍注目を集めたのち、モノリスソフトを設立。「ゼノサーガ」では監督・脚本を手がける。

今年(2001年)を振り返って

Q1 印象に残ったできごとは?

「売れる作品と売れない作品がかなり明確になってきたかなと感じています。何が売れるか正直わからない時代だと思います」

Q2 印象に残ったゲームを1本

「気軽に楽しめるという点では『真・三國無双2』ですね。あとは『CAPCOM VS. SNK 2』でネット対戦中に相手に回線を切られたことでしょうか(笑)」

映画と同じで、真剣に作っていても、スゴくよくできていても売れるとは限らない時代だと語る。

2002年の最新作は?

コストパフォーマンスに自信あり! の「ゼノサーガ」

「ゼノサーガ」への自信について、「妥協をせずに作り込んだコストパフォーマンス」だと語る高橋氏。戦闘シーンの各キャラクターのモーションひとつとっても、相当数(1万以上?)を用意しているという。壮大なストーリーのみならず戦闘にも注目!

ゼノサーガ エピソードI 力への意志

今までほとんど語られなかった戦闘システムの一部が公開された。詳細はP94からの記事にて。

モノリスソフトの年賀状はもちろん「ゼノサーガ」よりシオンとエイグス。ギャルとメカというツボにハマってるぞ。

各社が振り返る2001年

年末年始巻頭大特集 PART 3

そして2002年の展望は？

全42社！ここから先はお正月以降に見よう（笑）！

ゆく年くる年 ゲーム2001▶2002 メーカー年賀状編

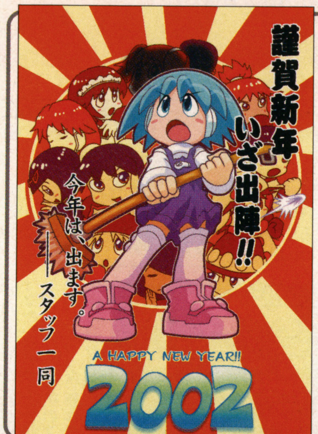
明けましておめでとうございます！各ハード陣営、有名ゲームクリエイターの熱いコメントに続いて、最後は各ゲームメーカーさんからの年賀状とメッセージを集めてみました。全42社が振り返る2001年と2002年の展望。まだお正月前のキミは、元旦の朝になって、このページを読むのも気分が出ていいかも（笑）？

アーベル

飛翔から継続安定へ

①家庭用ゲーム機のライセンシイとして、好評の２作品をリリースできたことに一応の満足をしています。質のよいゲームソフトウェアを安定して供給できる環境が整備されたことは、大きな躍進だったと思っています。②アーベルおよび菅野ひろゆきの、ドリームキャスト参入決定！③「探偵紳士DASH」。④2002年はアーベルの新作がリリースされます。貴方の夢がたっぷりつまっていますのでよろしくお願いします。⑤アーベルの2001年は飛翔の年、2002年は継続安定の年となるでしょう。プラットフォームにとらわれることなく、質のよいゲームソフトをリリースしていきます。今後ともよろしくお願いします。

アクアプラス



オリジナルのコンシューマソフトを発表できればいいかなと思います

①今年はゲームソフトだけでなく、携帯機器という弊社にとって新しい分野にも挑戦させていただきましたので充実した年でした。②ちょうど「こみっくパーティー」を開発していましたので「セガのドリームキャストの生産中止」です。③「ファンタシースターオンライン」。④まずはウィンドウズソフト「うたわれるもの」ですが、これは2002年春発売を目指して製作しています。その次はまだはっきりと決まっていませんが、オリジナルのコンシューマソフトを発表できればいいかなと思います。⑤来年に向けていろいろと準備をしています。徐々に発表できると思いますのでご期待ください。

アイディアファクトリー

「キングダム オブ カオス」をぜひDCでも！

①セガさんとテレビアニメーションを制作したり、ネットゲームを立ち上げたりと、振り返れば、新しいことに挑戦し続けた年だったと思います。本社も原宿の竹下通りに移転しました。②やはりセガさんの「他ハードへのソフト供給」でしょうか。『ドリマガ』さんも総合誌化されました。③弊社のソフトで申し訳ないのですが、アイディアファクトリーがドリームキャストに参入し発売した「RUN=DIM」はたいへん印象深い１本です。『ドリマガ』さんにはお世話になりました。④弊社でサービス中のインターネットゲーム「キングダム オブ カオス」などのネットワークコンテンツを強化していきたいです。新しいハードも積極的に挑戦していく予定です。⑤ドリームキャストは手軽にインターネットが楽しめるハードです。利用しなくちゃもったいない！　DCで遊び尽くすならば「キングダム オブ カオス」を体験してみてはいかがでしょう？ソフト購入不要ですぐに楽しめる新しいゲームですよ。

アスミックエース

「東京魔人學園外法帖」！

①世紀をまたいで、出す出すと言い続けていた『東京魔人學園外法帖』が結局発売できず、「ユーザーの皆さん本当にごめんなさい!!」な一年でした。②ドリマガさんが総合誌に!?③Rez 、大乱闘スマッシュブラザーズDX（スタッフロール・シューティング！）④なんといっても、『東京魔人學園外法帖』を出すまでは新しい年も始まらないので……。頑張ります。⑤この雑誌が発売される頃に『東京魔人學園外法帖』の発売日をみなさんにお知らせできているとよいのですが……。本当に発売まであともう一歩です。中身のほうは、お待たせしたぶんだけ、十分楽しんでいただける内容になっております。何度もお待たせばかりして申し訳ないです。来年になっても忘れないで下さい！

エコールソフトウェア

「チョコマーカー」で北米へ

①エコールにとって非常に充実した、よい１年でした。これからの展開に大きく希望が見えてきました。また、初めて北米でタイトルをリリースできたことも、喜ばしいかぎりです。②SNK倒産。さまざまな開発会社が組織の形態を変えていった年でした。③「Rez」です。新しい方向をうち出したということで……。④3Dパズル「ムサピィのチョコマーカー」をリリースする予定です。開発中、あまりの中毒性に開発を忘れて遊んでしまって開発が遅れたという、いわくつきの作品です。⑤くどいようですけど、「ムサピィのチョコマーカー」には、ひどい中毒性があります。健康にはくれぐれも気をつけましょう。「チョコマーカー」で北米に殴りこみだぁ。

アルケミスト

あなたをげっちゅうしちゃうです!!

①目覚まし時計であったり、缶詰であったり、CDレンズクリーナであったりで、21世紀の最初を飾るにふさわしい年であったと思います。②東京ゲームショウが年1回に！　残念のひと言です。③DC「カナリア」（NECインターチャネルさん）あとDC「PSO」一生遊べるのではないでしょうか？ w。④HOTなキャラクターグッズを提供しつつ、ドリキャスユーザーの方々が「え!?　マジで？」っと驚く意外なことができればいいなぁと思います（意味深）。⑤2002年は「月煌のミリア」で決まり！　あなたをげっちゅしちゃうです!!

各社への質問項目　① 21世紀最初の年、2001年はどんな年でしたか？　② 印象に残っているゲーム業界の出来事は？　③ 印象に残った2001年のゲームソフトは？④ 来年、2002年に向けて、予定は？　⑤ ユーザーさんにメッセージを

アルファシステム

アーケードでもよろしく！

①2001年は「式神の城」「暴れん坊プリンセス」の制作とその他でいっぱいいっぱいな感じでした。特に「式神の城」に関しては、初めてのアーケードものということもあり、右も左もわからぬ状況で作っていったので不安だったのですが、幸いおおむね好評を得ることができました。「暴れん坊プリンセス」も、初のPS2ソフトということで何かと苦労が絶えないソフトでした。ですが苦労した分のクオリティには仕上げられたのではないかと思います。②セガがコンシューマハードを諦めてソフトメーカーとしての再生に方針転換を行ったことと、SNKの消滅が印象深い出来事です。弊社もドリームキャストで「マジック・ザ・ギャザリング」を制作していましたので、もっとドリームキャスト市場がにぎわってくれることを期待していたのですが､残念な結果に終わってしまいました。SNKに関しては、組織として消滅してしまったことはアーケード業界においてはショックな出来事ですが、その精神を受け継ぐスタッフたちは今後も活躍してくれる、と思っています。③GCの「ピクミン」が印象深いソフトです。ハードの性能を生かしつつ、任天堂らしい新しさと面白さを同居させているソフトだと、つくづく感心しました。④2002年はまず「式神の城」Xbox版が発売されます。それ以降の予定に関しては、現在いくつか制作中のものがありますが､現段階ではお話しできません。2001年でせっかくアーケードデビューを果たしたので、2002年もアーケードで何か出して、ゲーセンを活気づけたいと思っています。もちろん、コンシューマでのソフト制作もこれまでと変わらず、力を入れていきますよ。⑤これからも、我々は特定のハードに縛られず、さまざまなハードや市場でそれぞれ面白いと思えるソフトを次々と作ってゆくつもりです。2002年も、みなさん応援よろしくお願いします。

シャルラク

2002年「F&Cビッグウェーブ」！

①例年どおり、新作を一定の期間内でみなさまにお届けするスタイルを保持し、かつ、個々のタイトルの質を高める。月並みですが、この目標を念頭に置き、制作・販売に努めました。「同窓会」「Pia♡キャロットへようこそ!!3」など、シリーズ作品のリリースが多かった本年。ユーザーのみなさま方のご要望と、制作スタッフ自身の「作りたい」といった制作時における貪欲な姿勢など、得るものが多かった年です。本年始め、レーベル分けと共に、「Happy Together」の社訓を掲げ、それぞれの自立を促すといった社内での意識改革がとりあえず成功したのではないか。「恐れず怯まず捉われず」流行語にも選出されたこの言葉を、事業として、エンターテインメントを提供する立場として、これからも肝に銘じてまい進したいと考えております。②手前味噌で恐縮ですが、何よりも弊社作品である「Pia♡キャロットへようこそ!! 3」の発売。これが今年もっとも印象に残っております。シリーズ通してみなさまにご支持いただく作品なだけに、何事も慎重に行わなければならない。今でこそ言葉にできますが、常に緊張の連続であった……と。そのひと言がすべてです。③弊社作品では上で記しました「Pia3」ですが、他社様の作品では、同業種であるギルティさんからリリースされました、「新任英語教師　裕美子　濡れたアンダースコートの誘惑」でしょうか。タイトルのインパクトや、フランス書院で有名な作家さんを起用している点など、注目する、またはしなくてはならない部分が随所に見られます｡ブランドの方向性を確立し、保持している点は弊社の目標であります。④すでに発表させていただきました「ひまわりの咲くまち」「水月」など、年明けから精力的に展開しようと考えております。称して、2002年「F&Cビッグウェーブ」。みなさまがビックリするような作品を次々とご提供いたします。⑤ユーザーのみなさま、来年2002年も、何卒よろしくお願いいたします。

エルフ

午年2002年は サラブレッドを目指します！

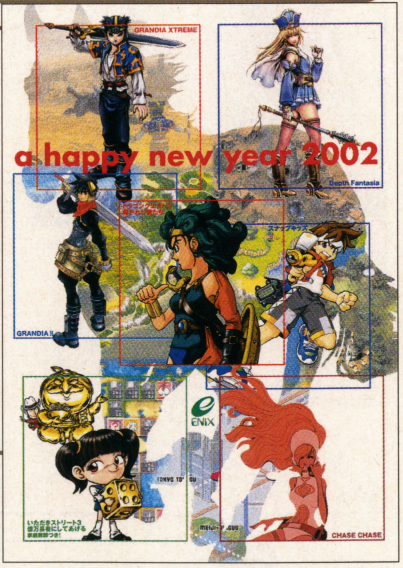
①2001年、エルフブランドからは「鬼作」に始まり、「雀級生～コスプレ★パラダイス～」「あしたの雪之丞」、そして「エルフオールスターズ脱衣雀２」を、また、シルキーズブランドからは「flutter of birds～鳥達の羽ばたき～」「奴隷介護」「sweet～半熟な天使たち～」で、株式会社エルフとしては計7作品を発売させていただくことができました。今年も本当に多くのみなさまに株式会社エルフのソフトをプレイしていただきまして、どうもありがとうございました。心より感謝申し上げます。開発に始まり、開発に終わった2001年も終わり、いよいよ新しい年に突入ですね。2002年は「午年」！　制作により一層力を入れてサラブレットを目指していきたいと思います。②2001年を振り返ると、新ハードの発売や話題、また、美少女PCゲームの業界におきましても、年間500タイトルを超える作品が発売されるなど、不況と言われる中でも、大変盛況な年だったと思います。③2001年も本当にたくさんのゲームソフトが発売されましたね。印象に残ったソフト……弊社事で恐縮ですが、「雀級生～コスプレ★パラダイス～」でしょうか……。ゲームボーイカラー参入第一作ともあって、いろいろな意味で思い出深いソフトです。④詳しいことはまだお答えできませんが、2002年もユーザーのみなさまにお楽しみいただけるゲームソフトを制作していきたいと思っております。現在も、新作の制作に日夜励んでおります！　詳細が発表できます時期がまいりましたら、お伝えいたしますので、どうぞご期待ください。⑤2002年も、精魂込めてゲームソフトを開発してまいりますので、どうぞよろしくお願いいたします！

エニックス

期待してください！ ——裏切りませんよ!!

①コンシューマゲームではPS版「DQⅣ」も100万本を達成し、さらにPCゲームでは新しいチャレンジであるネットワークRPGを２タイトル立ち上げ、純国産ネットRPGでの売上１位２位を記録することができました。来年以降のさらなるステップアップに向けてのよい土台になる１年だったと思います。②ニンテンドーゲームキューブの発売という新しい市場の登場と、DCの製造終了という少し寂しい出来事が印象的でした。あとは「グランディア」最新作の発表ですかね（笑）しかもウチから。③「ピクミン」と「どうぶつの森」……あと個人的には「ICO」です。（超個人的には「AIR」ですが。笑）④従来のコンシューマゲーム機用のソフトはもちろん、PC用ネットワークゲームやケータイ用のゲームなども力を入れていくつもりです。⑤とりあえず2002年１発目の作品は「グランディア エクストリーム」です。さらに進化した「グランディア」をお楽しみいただけると思います。その他にも「いたスト３」や「スターオーシャン３」などの期待の続編タイトルや、まだ発表できませんが新作タイトルなどもたくさん準備中です。期待していてください！　裏切りませんよ！

（回答者：エニックス広報　小林）



Key

2001年「Key Sound Label」設立。そして2002年、新作「CLANNAD」へ……

①2001年は、Keyとしては新作への準備期間という感じでした。音楽面では、「Key Sounds Labelの設立」、オリジナルCDのリリースと、新しいことに挑戦した1年でもありました。②「ICO」発売③「ICO」④新作「CLANNAD」の発売。たくさんの人にプレイしていただけたら本望です。⑤2002年発売予定、恋愛AVG「CLANNAD ―クラナド―」をよろしくお願いします。スタッフ一同、倒れるぐらいに頑張って、楽しくて感動できるゲームにしますので！

キッド

ネットワークの新しい楽しみを提案します

①「メモリーズオフ2nd」をコアに順調に作品を発表できました。ユーザーのみなさんのご支持は昨年より手応えを感じております。また、アニメDVD、CD、コンサートなどの他メディアへの展開も一歩進めました。これからも心地よい「世界観」が構築できたら非常にうれしいです。ファンのみなさま、ありがとうございました。②セガのドリームキャスト撤退とソフト会社への転進は驚きました。③任天堂「ピクミン」。斬新な発想とゲーム性に脱帽です。CMからのCDヒットも驚きです。④日本でもADSLを主としてブロードバンド常時接続の時代が到来します。当社も今までのハードに対しても強力な作品を発表していきますが、新たな試みとしてネットワークを利用した、まったく新しい楽しみ方をご提案していきます。2002年4月頃発表の予定ですが、新規トライアルなので断言できません。でも、ご期待ください。⑤なんとなく世の中が物騒です。不況でもあります。でも2002年、キッドはみなさんの心を癒し、心に訴える作品を発表していきます。

角川書店

気になるものは要チェック＆即購入!!

①今年はウチにとって画期的な１年でした。出版社と言う性質上、キャラクターものをリリースすることが多かったのですが、なんと今年はすべてのタイトルがゲームオリジナル！　そのぶん、苦労も多かったのですが、充実した１年でした。②会社としては、同時多発テロ事件によるソフトの発売延期。個人的にはセガさんがハードの製造をやめてしまったことが印象に残っていますね。③「ピクミン」「逆転裁判」「Rez」。④今年同様、オリジナリティあふれる作品をリリースしていきたいです。⑤いろんなハードで一風変わったソフトを発売していきますので、少しでも気になるものがあったら要チェック＆即購入（←おい！）。来年もひとつ、よろしくお願いします。

工画堂スタジオ

「RASETSU～羅刹～」これに尽きます

①年末に向けて傾注してきた新作「RASETSU～羅刹～」が納得のゆくできになったことで、ある種の満足を感じています。1年を締めくくるのにふさわしい、看板タイトルが完成したと思います。何かと暗い話題の多い昨今ですが、この一作品がすべて払拭してくれた、そんな思いを持っています。②PCゲーム業界の老舗が情報交換することから始まった社長会「JCGA会」が、しだいに形をなしてきたこと。2002年もより充実した会合を重ねてゆき、JCGAならではのポイントなど、業界に広くアピールしてゆきます。③「RASETSU～羅刹～」。これに尽きます。④「AS～エンジェリックセレナーデ」を中心にくろねこさんちーむの新作を、「羅刹」に続く二枚看板としてゆきます。もちろん「羅刹」の続編も視野に入っています。同時にネットワークゲームも意識し、基盤作りを手がけてゆきます。⑤お客様が当社の作品を遊ぶことで、より多くの感動を受け止めていただく、そんな気持ちで作品づくりを行っています。

シムス

バス釣りシーズンが来るまでには……？

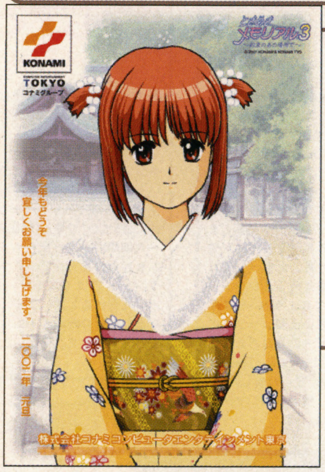
①ゲームソフトが全般的に売れなくなってきて、ゲームの開発費が国内のソフトの売り上げだけでは、ペイできなくなってきた。海外での販売はもちろん、他機種への移植や関連グッズの販売も視野に入れた計画を立てないと、大変なことになってしまう。そういう時代に突入した年に、なったと思います。②ドリームキャストの製造中止。SNK倒産。ゲームボーイアドバンス発売、ゲームキューブ発売、そして北米でのXboxの発売とニューハードの登場ラッシュ。③「ファイナルファンタジーX」「グランツーリスモ3」「サイレントヒル2」。④これからシムスでは、複数のハードで自社タイトルを続々と発表していきます。もちろん、コンシューマ用だけでなく、アーケードゲームやパソコン用ソフトなど、幅広くゲーム開発を行ってまいります。⑤長年制作を担当させていただいた、釣りのゲームのノウハウを生かし、今度は自社タイトルとして、PS2用ソフト「リアルバスフィッシングトップアングラー」を3月に発売いたします。今までにない「リアルさ」と「美しさ」をこのゲームで体験して下さい。バス釣りシーズンまで待ちきれなくなりますヨ。

SEGA-AM2

「新生エアロ」にご期待ください！

①「DCvsPC」というかねてから夢だったマルチプラットフォーム通信対戦を「エアロダンシングi」で実現できたことが印象的でした。②やはり「DC製造中止」「ハード撤退」は、公私ともども、大きなニュースでしたね。④PS2で新たに飛び立つ「AD4」!!　いつ飛び立つかって？　それは、ヒ・ミ・ツっ!!　⑤とにかく、ハードを変えて生まれ変わる「新生エアロ」にご期待ください！　それから、1月30日には、全国のコンビニエンスストアでデジキューブから「エアロF」がお求めやすいお値段で発売されます。まだ未体験の方はぜひ！（^o^）ノ

コナミ



2002年もいっしょに楽しんでください

①振り返ることも大事ですよね。時には。ゲーム適齢期が広がっていますよね。②いつもエキサイティングですから。③やはり「MGS2」ですね。④たとえば、スポーツゲームの面白さをもっと多くの人に知ってもらいたい。いろいろな提案をしていきます。⑤2002年も、お待ちかねのタイトル、驚きのタイトルを発売していきます。いっしょに楽しんでください。

スクウェア

①変革の年②セガのSCE、任天堂参入。③「Final Fantasy X」④3月に「キングダムハーツ」発売、さらに春にはいよいよ「PlayOnline」&「FFXI」が本格稼動！　スクウェアマスターピースも「半熟英雄」「FFIV」「魔界塔士サガ」と随時発売予定。ほかにも新作情報に御期待ください！⑤2002年もスクウェアのソフトを応援してください。

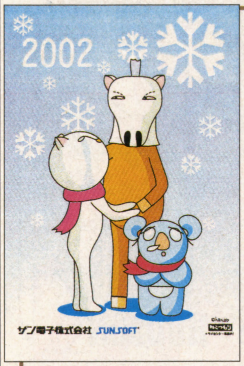
この春「PlayOnline」&「Final Fantasy XI」が本格稼働！

サミー

みなさんが「オッ!」と思われるようなジャンルでも活躍するために――

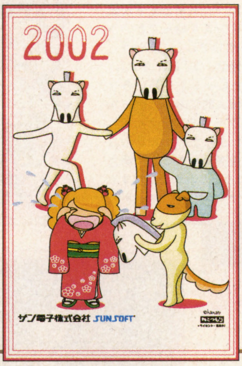
①幸いにも、弊社はヒット作品に恵まれましたが、波乱万丈な１年だったと思います……。②惜しまれつつも去っていくメーカーがあったこと。③「逆転裁判」④さまざまなプラットホーム、メディアで活躍していきたいと思います。⑤これからも、2D格闘のジャンルがもっと盛り上がっていくような展開を繰り広げていきます！　また、「ギルティ」や、パチスロだけでなくみなさんに「オッ！」と思われるようなジャンルでも活躍したいと思っていますので、サミーを応援してください！

各社への質問項目　① 21世紀最初の年、2001年はどんな年でしたか？ ② 印象に残っているゲーム業界の出来事は？ ③ 印象に残った2001年のゲームソフトは？④ 来年、2002年に向けて、予定は？ ⑤ ユーザーさんにメッセージを



サンソフト

2002年はネットワークゲームが……いよいよ出る予定？



①家庭用ゲームソフトのタイトルは、オリジナルの大作もなくさえない年でした……。②ありきたりですが、新ハードの登場、発表、PS2の値下げ。③ありきたりですが、「FFX」。④PS2のキャラクターものタイピングゲームの第4弾を出します。さらに、来年はネットゲームが……いよいよ出る予定?? ⑤2002年はネットワークゲームに力を入れていきますので、よろしくね！

ダイコク電機

パチンコのことをまったく知らない人にもパチンコの楽しさを味わえるソフトを

①雌伏の年でした。今年まいた種が将来に芽生えると良いのですが。②iアプリの登場です。ほかにもハードの登場が印象に残っています。③ー。④今年リリースしたiアプリ版「ネッパチ」など、ネッパチシリーズの拡充を目指したいです。⑤パチンコの楽しさを十分に味わえる新しいソフトを作っていきたいと思います。

デジキューブ

コンビニで買える低価格PSソフトシリーズに注力！

①主業務たる流通業務では、苦戦を強いられた1年だったと思います。面白いゲームは数多く発売されたと思いますが、「コンビニで買う」という行動につなげることができませんでした。自社タイトルでは、コンビニでも買える低価格PSソフト「ナイスプライスシリーズ」を11月29日から発売しており、来年につなげていきたいと思う、そんな１年でした。②一番はセガさんのドリームキャスト撤退です。イチユーザーとしても非常に残念でしたが、分社化された開発会社のみなさんには面白いソフトをどんどん発売してほしいと思います。「VF4」には期待しております。③「鬼武者」と「メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ」が印象深いです。両作品ともクリアするまで10時間くらいだと思いますが、その10時間の中で表現される内容は、何十時間遊ぶのとかわらないものだと思いました。本当にすごい・面白いゲームだと思います。④弊社はユーザーさんから見れば、まだまだコンビニでゲームを販売している流通メーカーという印象が強いと思いますので、ゲーム会社として認知していただけるよう、努力していきたいと思います。そのために、2002年は数多くのPS、PS２タイトルを発売していきたいと思っていますのでご注目いただければと思います。⑤2002年は、2月14日に発売するPS用恋愛アドベンチャー「チョコレート♪キッス」をはじめ多くのタイトルを発売予定ですので、発売されたら遊んでみてください。

データム・ポリスター

『おくさまは女子高生』がゲームに!!

①年初のドリキャス製造中止のニュースが一番のショックでした。ちょうど、開発に入っていたので……。ただ、そのあとのPS用ソフト「エバーグリーン・アベニュー」は好調であり、また、今年は2002年への布石をいくつか打つことができました。ゲーム市況については、ますます厳しくなっているというのを実感していますが、いずれにしてもソフトしだいと思っています。ユーザーの志向を把握し、反映したソフトを提供できるかどうかが大切であり、来年の課題でもあります。②携帯機向けソフトが充実してきたことと、ますます加速してきたこと。Xboxの発売・ドリキャスの製造中止など。特にありませんが、限定版が増えたような気がします。④⑤2002年の第一弾として現在制作中のソフトは、集英社・『週刊ヤングジャンプ』で連載中の「おくさまは女子高生」（原作：こばやしひよこ氏）のゲーム化です。このキャラクターと設定が、まさにこれまで弊社がやってきた「ルームメイト」シリーズにぴったり当てはまると思い、新しく加わったスタッフも含め全員で取り組んでいます。発売は6月頃を予定していますので、楽しみにしていてください。また、このゲーム化の発表に合わせ、弊社HPもリニューアルしましたので、ぜひ、のぞいてみてください。来年は、この作品以外にも、企画段階に入っている作品が数多くあり、順次発表していきますので、2002年のデータム・ポリスターにぜひご注目ください。

日本ファルコム

ぜひ新作「Zwei!!」をお楽しみください

①20周年を迎え、会社としてあらゆる意味でエポックメイキングな年でした。②大手ゲーム機メーカーの本格的なPC市場への参入宣言。③新作「Zwei!!」です。社内で何度もプレゼンテーションをやり社内評価版を何回もつくり、最後には「生ピピロ」まで実現してしまうという当社史上最大のプロモーションを実施。このコメントが読まれる頃には結果が出ているとは思いますが、書いている今は、まだまだがんばっている最中です。④すでに当社HPで告知していますが、ネットワーク対応作品や「イース」シリーズ「英雄伝説Ⅵ（仮）」を含む新作群をできるだけ早く発売することです。⑤「プレイステーション２」や「ドリームキャスト」のユーザーの方はぜひ「Zwei!!（ツヴァイ）」をお楽しみください。デスクトップとの連動など、ゲーム機にはないパソコンらしい試みが満載ですので"ちょっとパソコンゲームってやつをプレイしてみたい"という方には特におすすめいたします。

タカラ

ゲームはじめにはタカラのボードゲームを！

①2001年、ヒットのキーワードは「難解なゲーム性よりも、明快なイメージを！」だったように思います。おかげさまで弊社の「DX人生ゲーム」も明確なパーティゲームのイメージが支持されて、「PSアワードロングセラー賞」を受賞させていただきました。ユーザーのみなさまありがとうございます！ ②複数の新ハードの登場とメーカー間のコラボレーションの活発化！ 2002年のゲーム業界へ期待大です！③GBA「チョロQアドバンス」、PS「DX人生ゲームⅣ」、PS2「機甲兵団J-PHOENIX」等々、弊社のタイトルはどれも印象深いです。④1月10日にPS2「チョロQHG2」を、3月にはPS2「EX人生ゲーム」とXbox参入第一弾「機甲兵団J-PHOENIX+」をリリースいたします。春以降もジャンルを問わず新タイトルを多数ご用意いたしております。ご期待ください！ ⑤2001年はご愛顧の程、誠にありがとうございました。2002年もどうぞよろしくお願いいたします。ところで、今シーズンは、もうルーレットは回しましたか？ パーティシーズンに重宝するゲームがいっぱい！ ゲームはじめはぜひ、タカラのボードゲームで！

タイトー

2001年に芽生えた新ゲームが2002年に!

①新たな息吹が芽生え始めた年でした。②スクウェアにSCEの資本参加。③なし。④スタンドアローンでもネットワークでもおもしろいゲーム製作。⑤2001年に芽生えた新しいゲームが2002年にリリース、ご期待ください。

バンダイ

キャラクターゲームNo.1!

①20世紀はPS2「機動戦士ガンダム」で幕を閉じ、21世紀はPS2「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX」で幕を開けるという、バンダイにとっても、印象深い年でした。②スクウェアの大株主がSCEに!③「ドラゴンクエストⅣ」。ゲームはグラフィックではないというところを再確認できた。④今後もキャラクターゲームNo.1を目指してがんばります。⑤みなさんのご期待にこたえられるようなソフトを供給し続けます。

ハックベリー

新しいことにどんどん挑戦

①今までPSのみだった「パチってちょんまげ」シリーズが、今年はドリームキャスト、PS2とさまざまなプラットフォームで展開できたことは、良くも悪くも大変勉強になりました。ゲームメーカーとしてはまだまだ駆け出しの弊社が、ここまでできたことは良い意味で、大きな飛躍の年でした。②やはり、セガのハード事業からの撤退! 熱狂的なファンも多かっただけに残念です。③手前味噌ですが、「CR必殺仕事人 パチってちょんまげ@VPACHI(ドリームキャスト)」。収録機種である「CR必殺仕事人」はとても面白く、現在でも非常に人気のある機種なので、ぜひ購入していただきたいソフトです。④今年も「パチってちょんまげ」シリーズをリリースしていきます。詳細については、今のところ発表できません。ゴメンナサイ。趣向を凝らした新しいことにもどんどん挑戦していきたいです。⑤明けましておめでとうございます! 弊社の製品をご購入くださった方にはさらに御礼申し上げます。「パチってちょんまげ」シリーズがPS2で装いを新たに「パチってちょんまげ達人」となって登場! その第一弾、「CR熱闘パワプロクン パチってちょんまげ達人」が12月20日に発売されました。実機を打たれたことがある方はもちろん、打たれたことがない方でも今すぐホールに駆け込みたくなるような仕上がりになっております。ショップで見かけた際には、ぜひご購入していただき存分に堪能してください。"あなたのお気に入りのゲーム"の1本になれるようにハックベリーも日進月歩努力していきます。2002年も、ご声援よろしくお願いします。

フロム・ソフトウェア

触って感じるゲーム作りを

①ハードメーカーの撤退や参入、新ハードの発売、マルチプラットフォーム展開の発表など、業界にとっても、フロム・ソフトウェアにとっても激動な1年でした。②セガハード事業から撤退、ソフトメーカーへ。大川会長の死去。SNK倒産。③「ピクミン」。④2002年は「ARMORED CORE3」を皮切りに、続々とタイトルを発表していきます!⑤触って感じるゲーム作りを目指して、2002年もがんばります! ご期待ください。

ハドソン

新アライアンスで新出発

①新しいことが多かった年でした。新ハードがたくさん発売されて、会社的にも新たなアライアンスを組んだということで21世紀に新たなる出発という感じでした。②セガ、ハード事業撤退。個人的にすごーく残念。③「ピクミン」。内容が斬新でおもしろく、しかも歌もヒット! いろいろな意味で印象に残りました。④来年は個人的にもっとゲームをする時間をつくりたい! ぜんぜんゲームできませんでした……。⑤今年1年ありがとうございました。2002年もみなさんに楽しんでいただけるソフトを多く作れるよう努力していきますので、今年以上に応援よろしくお願いします!

フォグ

DCの新シリーズを完結させたい

①我が社の新世紀にふさわしい、別になんてことのない1年でした。②セガさんのハード撤退。月並みなコメントで不本意ですがやっぱそれしか……。③とくにないですが、強いて挙げれば「電車でGO!」シリーズが2本出たことですか。④不言不実行がモットーなので、コメントは差し控えさせていただきます。⑤今どき、DCの新シリーズ(「MISSING PARTS」)を立ち上げてしまいました。なんとか完結までがんばります。

↑注:ミッシングパーツに登場の、月嶋成美「嬢」

明けましておめでとって言ったってねぇ~このトシになったら新年なんておめでたくもなんともないのよねぇ。だって**またイッコ歳とる**っつーことでしょ。あーやだやだ。だいたい正月だからって何盛り上がってんのよ。騒がしいわねぇ。そうだ。やることないから、**駅伝**でも見ますか。若いコががんばってるのって、いいわね。なんだか涙が出ちゃう。やっぱ**トシのせいかしら**って何トシの話ばっかさせ(以下略)

バジル

PC作品のゲーム性向上を目指す

①21世紀最初の年にふさわしく、ゲーム業界にとって大きな変遷期だったと思います。セガのハード撤退、任天堂・マイクロソフトの新ハード発売など、今まで私たちが考えていたものとはまったく違った風が吹き始めた年だったのではないでしょうか。②……セガは永遠に不滅です……。③「ファンタシースターオンラインVer.2」これほどまでに長くプレイされているゲームはほとんどないでしょう。……お願いですからJCOMさん、ブロードバンドアダプタに対応させてください……。④私たちPC業界の主流は「ゲーム」としてではなく「物語」としておもしろいソフトになっています。だからこそ「物語」だけではなく「ゲーム」としてもおもしろいソフトを作っていきたいと思います。⑤私PC業界は、ゲーム性においてまだまだコンシューマのゲームに劣っているといわざるをえません。いつの日か、これを、コンシューマと同等にまで引き上げられたらと考えております(物語性・キャラクター性については十分戦えるレベルだと思っているのですが)。私たちの業界に何が足りないか、何を失ってはいけないか、ぜひともご意見ご感想のほどお聞かせください。

ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ブランドイメージを超えた新作も

①(自社のタイトルも含めて)売れるタイトルと売れないタイトルの差がいっそう明確になった印象があります。ソフトそのものだけでなく、それに付随する宣伝販促、流通対策等々も含めて(メーカーに対する)見かたが厳しくなった印象があります。ただし、ゲーム業界が産業として成熟する過程では避けて通れない「産みの苦しみ」の時期だと考えています。②Nintendoゲームキューブの発売。③「耽美夢想マイネリーベ」「鉄1バトル」「シーマン」。④2002年はこれまで弊社が発売してきたシリーズタイトルの新作に加え、新規で立ち上げるタイトルも多数リリースを予定しています。これまでのビクターインタラクティブソフトウエアのイメージとは異なる新作も発売する予定です。⑤2002年2月に発売されるハートウォーミングRPG「リーヴェルファンタジア~マリエルと妖精物語~」、そして3月に発売されるシリーズ最新作「川のぬし釣り5」で幕を開けます。シリーズものだけでなく、新しいテイストのタイトルも多数あるので、期待して待っていてください。

各社への質問項目 ① 21世紀最初の年、2001年はどんな年でしたか? ② 印象に残っているゲーム業界の出来事は? ③ 印象に残った2001年のゲームソフトは?④ 来年、2002年に向けて、予定は? ⑤ ユーザーさんにメッセージを

マーベラスエンターテイメント

2002年、一番乗り！ マーベラスは1月1日に「KOF-GBA」を発売します！

①GBAとキューブが同じ年に出たという意味で画期的な年であった。②1．スクウェアへSCEが増資した。2．ハドソンがコナミグループになってしまった。③「ピクミン」!!。④2002年1月1日発売!!で「KOF-GBA」を出します！ 2002年に発売するゲームでは一番乗りですよね。⑤マーベラスをよろしくお願いいたします！

メディアエンターテイメント

パチスロとグルメで勝負！

①今年は「パチスロ帝王」を中心にゲーム制作をしてきましたが、なんと言っても「焼肉奉行」の発売がかなり印象に残っています。②「PSO」（2000年末ですが）などの本格的なネットワークゲームが売れたこと。③「ピクミン」が一番印象に残りました。ゲームの内容もさることながら、主題歌の殺伐とした歌詞が印象に残ります。④これからも、自社タイトル「パチスロ帝王」シリーズとグルメ系ゲームに力をいれていきます。⑤これからも、弊社メディアエンターテイメントは、ユーザーのみなさまに楽しんでいただけるようなゲームを誠心誠意作っていきたいと思っています。自社タイトルのグルメ系ゲームを楽しみにしていてください♪

メディアクエスト

コンシューマ&PCどちらも充実

①とにかくハードの話題が尽きない1年でした。ハードの世代交代がきましたね。各ハードがどう独自の色を出していくのか楽しみでもあります。弊社としては久しぶりにコンシューマゲームタイトルを発表し、そのプラットフォームが新ハードXboxということで、本当に盛り上がっていってくれればなーと思っています。みなさんXbox買ってくださいね！（そしてソフトも）（笑）。②『ドリマガ』さんが総合誌になったことですね！ ドリームキャストが製造終了になり『ドリームキャストマガジン』はどこへ！と思っていましたが、『ドリマガ』として再出発してもらえたことが一読者としてもうれしいです。また、セガさんのソフトがセガさん以外のハードで発売されたことは、本当に驚く出来事でした。③「トロと休日」です。ものすごく癒されています（かなり個人的な意見ですね）。④弊社としてはもちろんXboxタイトルの「式神の城」「ミスト Ⅲ ：エグザイル」を盛り上げていきたいと思っています。また、その他ゲームの企画もあがっています。「えっ！ こんなタイトルが」なんて。今後のメディアクエストにご期待ください。⑤2002年になればすぐにXboxが発売になりますね！ 本当にみなさんぜひ買ってください。そしてもちろんそれで「式神の城」「ミスト Ⅲ ：エグザイル」で遊んでください。あとは弊社PCゲームタイトルも豊富なラインナップで続々と発売されます。期待のタイトルも多数！ コンシューマゲームタイトル・PCゲームタイトルともども、メディアクエストを応援してください！ よろしくお願いいたします。

マイクロキャビン

各社さまとのコラボレーション

①21世紀を迎えた2001年、弊社は設立20周年を迎えました！ 思い起こせば、日本のゲームの黎明期からゲーム業界に参入し、どうにかここまでやってこられたのも、ひとえにお客様のおかげと感謝しております。これからもお客様に喜んでいただけるエンターテイメントを作っていきたいと思います。②マイクロソフトの参入。セガの家庭用ゲームハードからの撤退。③「FF X」。④2002年は……「タコのマリネ（仮）」を発売したいなぁ、と、思います。⑤「鋼鉄の咆哮」シリーズではコーエーさんと共同して新作を開発中です。また、PS版「マリオネットカンパニー」シリーズはコナミさんよりメジャーウェーブシリーズとして販売いただいておりますし、NECインターチャネルさんが展開しておられるPC-HOMEシリーズでも当社のパソコン用ゲームソフトを扱っていただいております。インターネットでは、ボーステックさんがネット上で展開しておられるレトロソフトのダウンロード販売「EGG」にて、当社の過去の名作を提供しておりますし、ほかに、携帯電話の着メロ・待ち受け画像の有料配信にもデータを提供するなどしております。このように、当社は、それぞれの分野で強みをもったメーカー様とコラボレーションし、より多くのお客様にエンターテイメントを提供しております。しかし、なにより、この20年間、当社を支えてくださったのはお客さまです。みなさまに心より感謝いたします。また、あわせて、今後ともご愛顧いただきますようよろしくお願いいたします。

プリンセスソフト

来年もタイトルラッシュ

①2000年11月にブランドを設立し、2001年4月から5タイトルをバタバタと発売いたしました。あっという間の1年でしたが、来年もまたあっという間なのかと思うと...。②セガ、ハードメーカー撤退。③「D+VINE［LUV］」（手前味噌でスミマセン）。④2002年もバッタバタ!! どんどん美少女ゲームをリリースしていく予定です。⑤新参者ですが『プリンセスソフト』をよろしくお願い申し上げます。

スパイク

2002年は勝負の年

①不況続きで相変わらず、業界全体的に伸び悩んでますが、その一方で良作も数多くリリースされ、ゲームに対する関心が戻ってきているのではないかと感じました。②「メタルギアソリッド2」の発売。←前述した良作の代表格。とにかく素晴らしかった！③「メタルギアソリッド2」「ワールドサッカー ウイニングイレブン5」：今年一番遊んだゲームだから。④「侍」「WRC」「RS」を1人でも多くの方に遊んでいただく！ ⑤2002年は「侍」「WRC」「RS」の発売もあり、スパイクにとって勝負の年となるので昨年以上にがんばりたいです！ 良い作品をお届けしていきますので、みなさん応援ヨロシクお願い申し上げます！

日本テレネット

もっと打って、もっと買って！

①正直、良い話を聞かない年でしたね。ゲーム業界もいまいち元気がなかったような気がします……。②やはり「セガ」の撤退が一番、次にスクウェアにSONY資本が入ったことかな？ 静かな話題として「ピクミン」が「獣王」に負けたこと（現時点では）。③「クレイジータクシー」「みんゴル3」「エースコンバット」ですが、強烈な印象を受けたゲームはありませんでした。④今年はスロットゲームのアタリ年でした？ 来年はパチンコの規制が緩和されるようなのでパチンコ業界の躍進を期待したいです。来年はパチンコゲームのアタリ年??⑤パチンコ・パチスロ好きのみなさん！ もっと打って、もっと買って！

ネバーランドカンパニー

「遊んで楽しい」作品を

①今年、弊社ではじつに6年ぶりのシリーズ新作となる「エストポリス伝記 よみがえる伝説」を発売させていただきました。このシリーズは諸種の事情により、新作の開発が長期にわたり不可能となっていたのですが、根強いユーザーのみなさまの声援に支えられ、ようやく日の目を見ることとなりました。本当にありがとうございました。②マイクロソフトの業界参入。③「ピクミン」「どうぶつの森」。④来年はオリジナル新作の開発を予定しております。ご期待ください。⑤今後も「遊んで楽しい」作品をお届けできるよう、最大限に努力していきます。「ゲームの命は最後の調整」をスローガンにやっておりますので、結果として発売日が延びたりすることもございますが、長い目で見てやっていただけますと大変助かります。

ミグ・エンタテインメント

新生、そして新作の発表へ

①今年は、実質的な弊社の設立元年でしたから、いろんな意味で大変な1年でした。スタッフ一同、開発にまい進。本当に「あっ」という間でした。②やはり、新ハードの発表・発売ラッシュだったと思います。来年に対して大きな期待が持てるニュースが多かったと思います。③非常に個人的ですが、任天堂さんの「どうぶつの森+」です。「ハマった」という意味では、今年一番でした。④来年は、いよいよ弊社ゲームソフトをリリースする予定です。近々公表予定ですので「乞うご期待！」といったところです。⑤新生ゲームメーカーですが、他社さんに負けないソフトをお届けします。ぜひ楽しみにしてください。ご支援よろしくお願い申し上げます。

Tokyo Dome City

現実よりリアル!!

1月1日に発売されるレースゲーム「グランツーリスモ　コンセプト2001 TOKYO（GTコンセプト）」の無料スペシャル試乗会を、発売前に開催。
ゲームショウやモーターショーでお馴染みのバケットシート台で遊べるほか、プラズマモニターを6台も使用した6面マルチプレイ台を設置。
この6面マルチ台は左右120度の視界を作り上げ「GTコンセプト」の世界をよりリアルに再現!!

GT Concept
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO
スペシャル試乗会

2001.12.26(Wed)-2002.1.6(Sun)

後楽園ゆうえんち

お問い合わせ：03-3817-6098
www.tokyo-dome.co.jp

●営業時間：10：00～18：00（1/1～6は19：00閉園）
（12/29,30,1/2～6は9：30～、1/1は11：00～）
●料　金：入園料1000円　ライドフリー2800円
●交　通：JR・都営三田線「水道橋駅」営団丸ノ内線・南北線「後楽園駅」
都営大江戸線「春日駅」下車

(C) Sony Computer Entertainment Inc.「GRAN TURISMO」および「グランツーリスモ」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ドリマガ 特報

ゆく年くる年全ハード

もうすぐ大晦日。そしてお正月ですね。テレビをつければ、どこもかしこも「おめでとうございます」だらけ。いろいろあった2001年でしたが、2002年のゲーム業界も、おめでたい年になってほしいものです。お節料理のお重のように、たっぷり仕込んだ特報の数々。みなさんじっくり味わってくださいませ。

イラスト：サムシング吉松

DC

サクラ大戦4～恋せよ乙女～……P62
スペースチャンネル5 Part2……P66
不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！……P72
みずいろ……P74

PS2&PS

バーチャファイター4……P68
グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO……P78
スペースチャンネル5 Part2……P66
幻想水滸伝Ⅲ……P82
ファイナルファンタジーXI……P86
グランディアX（エクストリーム）……P90
グランディアⅡ……P92
ゼノサーガ エピソードI 力への意志……P94
遙かなる時空の中で 2……P96
デュアルハーツ……P98
サカつく2002……P134
WRC ～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～……P136
RC～ライディングスピリッツ～……P138
ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風（かぜ）……P139
アウトモデリスタ……P140
虹色ドッジボール ～乙女たちの青春～……P163
ル・マン24アワーズ……P164
ハイパースポーツ2002 WINTER……P165
チョコレート♪キッス……P166

Xbox

マキシマム チェイス……P142
デッド オア アライブ 3……P144
ジェット セット ラジオ フューチャー……P148
UFC2 TAP OUT……P151
ダブル・スティール……P152
トランスワールド・サーフ……P154
機甲兵団J-PHOENIX+……P156
エアフォースデルタⅡ……P158
ハイパースポーツ2002 WINTER……P165

GC&GBA

ゲームキューブマガジン……P109
どうぶつの森＋／SSXトリッキー／新・巨人のドシン1／スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット／動物番長／バーチャストライカー3 ver.2002／トマトアドベンチャー／どーもくんの不思議てれび／グラディウスジェネレーション／闘魂烈伝アドバンス／黒ひげのゴルフしようよ
RUNE……P160
シャイニング・ソウル……P164
ハイパースポーツ2002 WINTER……P165
ザ・キング・オブ・ファイターズEX ～ネオ ブラッド～……P167
機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達……P168
ファイナルファイヤープロレスリング ～夢の団体運営！～……P169
フォーメーションサッカー 2002 ～めざせ！ワールドカップ～……P169
幽霊屋敷の二十四時間……P170
カエルBバック……P170

WSC

魔界塔士サ・ガ……P162

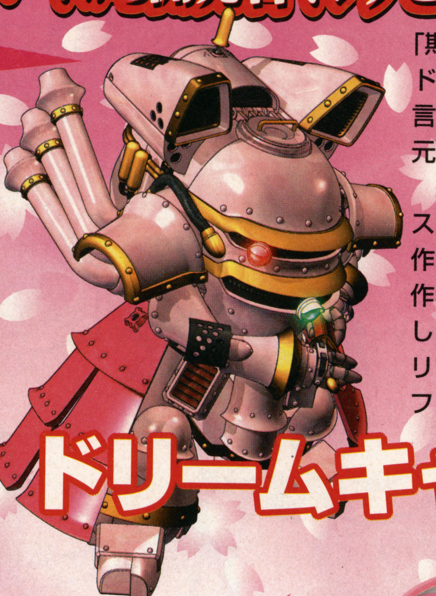
アドベンチャーパートから開発者インタビューまで待望の最新情報満載!!

光武二式登場!

帝国華撃団の主要兵装、神崎重工製の霊子甲冑・光武が、「サクラ大戦2」の光武・改に続いて、さらなるパワーアップを遂げた。怪人たちを見事退け、巴里を魔の脅威から守った光武F・F2の蓄積データをフィードバックした、その名も「光武二式」。現時点までに判明している情報はP.64に掲載しているぞ。

さくら舞台衣装

これが新作舞台衣装! ちなみに、大帝国劇場で上演される演目は「前作まではなかった形でメインのストーリーと密接に絡んできます（西野）」ということでほかはまだヒミツ。でも「新作舞台衣装はサクラ大戦オンラインのプレビュウDiscで全員分見られるんです（同）」とも。今すぐチェックしてみよう!!



「期待の新作TOP30」でも他タイトルを大きく離し、今や全ドリームキャストユーザーが待ち望んでいるといっても過言ではない「サクラ大戦4」。開発を統括する西野氏の話を元に徐々に公開され始めた画面写真の裏を鋭く読み解くぞ!!

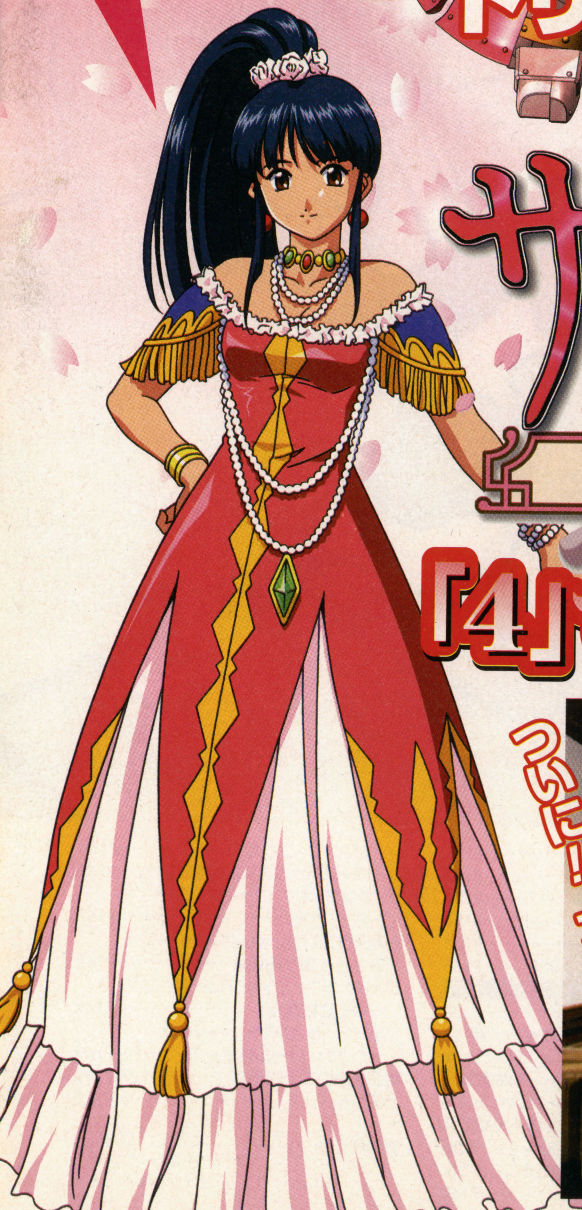
来年3月の発売に向けて、スタッフの総力を結集して作り込まれているという本作、その新たな要素とは？そして、気になる内容は？ドリマガからすべてのサクラファンへ年内最後の特報!!

富沢美智恵さんのコメントはP.65に!!

引退公演を年明けに控えた富沢さんのコメントを全文掲載!!

ドリームキャスト最後の大作

サクラ大戦4 Sakura Wars™ ～恋せよ乙女～



「4」ではさくらと結婚話も!?—

ついに!! 大神が 誰かと結ばれる!?

ドリマガ 特報 DC

対応機種■	ドリームキャスト
2002年3月発売予定・完成度50%	
価格■	未定
ジャンル■	ADV（ドラマチックアドベンチャー）
発売元■	セガ／オーバーワークス
プレイ人数■	1人 ディスク枚数■未定
URL■	http://www.sakura-taisen.com/
対応機器■	未定
備考■	—

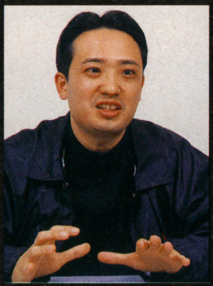
さくらの口から結婚の話題が飛び出すほどの深い仲に!? エンディングで結婚!? 西野氏は「さくらさんは思い込み激しい方ですし……（笑）、遊んでからのお楽しみです」という答えが。さて、実際は？

©OVERWORKS／SEGA ©RED※画面は開発中のものです。

開発者直撃インタビュー!! 新しい帝都を着々と製作中！開発現場の今とは？

かえでの言うとおり、大神が巴里へ行っていた一年の間に、帝都は蒸気の力で大きく発展したようだ。そんな帝都の街を、モンマルトルと同じように、フリー移動で歩くことはできるのだろうか？

㈱オーバーワークス
「サクラ大戦4」
チーフディレクター
西野 陽
（にしの あきら）



西野氏を始め開発室では「サクラ4」の曲を聴くだけで涙があふれる、というほど魂を込めながらの作業が続いている。

実はもうできていた!?「4」の開発状況に迫る!!

──久々の「サクラ大戦４」続報ですが、開発現場は今、どんな状況でしょうか？

西野■システム的には、全体をとおして遊べるくらいまで、できているんです。ただこれは、映画に例えるならあくまで絵コンテができた段階で、実際にはまだ無関係の絵が表示されることもあります。これから次々と仕上がってくるビジュアル素材を配置したり貼り込んだりして、各シーンごとに完成させていく、いわば撮影段階に入った感じでしょうか。

──進行自体は予定どおり順調ですか？

西野■相当に厳しいのは確かですが、開発期間が短いのはわかっていたことですからね。３月の発売に向け、厳しいながらも順調というか、決して楽勝ではないけれど勝算を持って進めている感じです。

シャノワールと同じように３Ｄで動ける帝劇内部でのフリー移動。

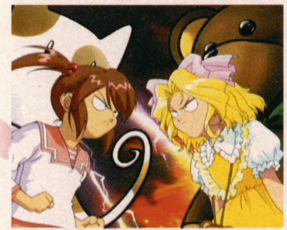
──全体のボリュームやプレイ時間はどういった感じになりそうでしょう？

西野■当初からお伝えしていたとおり、２時間スペシャルというか映画版という感じですが、ヒロインは「サクラ大戦」史上初。13人もいますからね。横の幅は前代未聞の広がりを感じられますよ。

──今回公開された画面の中に、さくらと結婚について話すシーンもありますが、

次ページに続く!!

さくら、エリカ、アイリス、コクリコ……「恋せよ乙女」が「4」最大の注目!? 13人の乙女との恋の行方はどこに!?



写真は「サクラ３」のコクリコvsアイリス騒動。こんな対決が続々と勃発!?

本作では帝都と巴里、13名それぞれに「今までサクラをやってて良かったと思えるような（西野）」エンディングが用意されているとか。やはり『恋せよ乙女』というサブタイトルにあるとおり、大神を巡る恋の争奪戦になるのだろうか？とすれば、エンディングを迎える相手を選ぶだけでも苦悩しそう!?

無邪気な可愛らしさにあふれたアイリス。相変わらずの明るさだ。

一方、掃除から洗濯までなんでもおまかせ、しっかり者のコクリコ。ところで今から行く先って!?

大神をめぐる帝都&巴里恋の大戦ついに勃発!?

お騒がせシスター・エリカも帝劇に大登場!! よく見ると、背景は左のさくらの写真と同じ……もしかして、大神の部屋でラブバトルが勃発!?

巴里花組も帝都で大暴れ!?

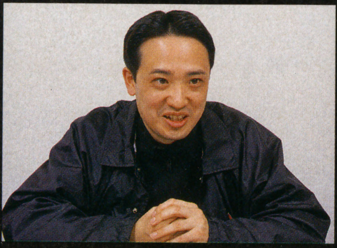
「４」の舞台となるのは、大神が巴里から戻ったあとの帝都。懐かしの銀座・大帝国劇場で、帝都花組との生活が再び……と思いきや、なぜかそこには巴里花組の姿も。彼女たちがどういった理由でフランスから来るのかは、まだ明らかにされていない。ただひとつだけ言えるのは、帝都をねらう魔も思わずたじろぐほどの(!?)大波乱の予感がするということだけ。そういえば時期的には「活動写真」の直後になるけど、ラチェットは登場するのだろうか？　西野氏は「どうしましょうか？」と笑うが、はたして……!?

薔薇組もお騒がせします!?

「活動写真」にも、ちゃっかり(!?)登場していた薔薇組の姿が。西野氏の話によればほかの脇役にも期待大……三人娘やメル＆シーも？

7年間の歴史にひとつのピリオドを加える「サクラ大戦4」――

「４」では13人の中の誰かと結ばれる？
西野■まあ、さくらさんは思い込みの激しい方ですし（笑）……こればかりはその目で確かめてくださいとしか言えませんが、“ドリームキャストファイナル”ということもあって「1」から「3」までを通してひとつのピリオドを加えるというか『今まで「サクラ大戦」をやってきてよかった』と思えるような、そんな内容になってます。



システム面に新要素は？ の問いに「なるほど、こうきたか、と思うようなものを用意しています」と西野氏。続報にも期待がかかる。

「1」～「3」を知れば知るほど何度も何度も楽しめる

――13分岐あるというお話しですが、それはストーリー的にもリピートプレイを楽しめる内容になりそうですか？
西野■それもそう単純な話ではないんですよ（ニヤリ）。帝都８人と巴里５人、当然プレイされる方によって「１」～「２」のヒロインと「3」のヒロインは違うと思うんです。「3」では同じエリカでも、帝都に残してきたのはさくらなのか、マリアなのか……と考えればホントに13分岐で済むの？ という感じはありますよね。
――８×５で40の組み合わせから、どちらを選ぶかで80通りあるとか？ セーブデータの継承による仕掛けなどは……？
西野■ご想像にお任せします。正直、僕はあんまり想像したくないんですが（笑）。今までプレイしてきた人はそれぞれにヒロインがいて、人によって組み合わせは違うということを考えてはいます。そういう意味でのリピート性は、ハンパじゃない深さがあるんじゃないでしょうか。
――その上で尺が短いと、醍醐味である信頼度の上下を楽しめるのか心配ですが。
西野■信頼度は「サクラ大戦」のゲームシステムの中心でもありますから、そこは十分味わえますのでご心配なく。ただ今回は、ある程度個のキャラに集中して遊んだほうがより深く楽しめるはずです。

3Dで作り直された帝劇。その眺めには懐かしさすら。

2階には帝都花組や大神の部屋、サロン、客席などが。

大帝国劇場も新しく3Dになって登場

――帝劇マップも公開されましたが、帝都や例えば巴里花組が滞在しているところを歩いたりはできるのでしょうか？
西野■乞う御期待ですね。その辺は全体の規模もあるので推して知るべしですが、そういう要素もちゃんと凝縮されてます。
――大神の体が勝手に動いてしまうシーンなども、ちゃんと用意されている？
西野■えー（笑）、全国の大神さんの体が勝手に動きたいと思っていらっしゃるだろうというふうに認識はしています（笑）。

大神が復任後の帝劇に新型光武“二式”が導入へ！

▼光武二式・大神一郎隊長機

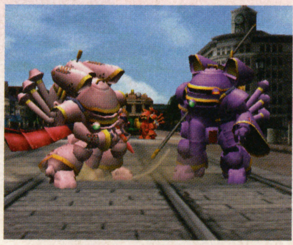
操者によって外観も変化。前ページと見比べよう。

巴里華撃団の情報を取り込み進化!!

蒸気列車の暴走続発!? 怯える帝都民を救え！

試作機『三色スミレ』から始まって、光武、神武、光武・改、天武と続いた帝国華撃団の霊子甲冑は、巴里華撃団の光武ＦおよびＦ２の蓄積データを元に、根本から改良を加え「光武二式」として生まれ変わった。

詳細な仕様は明らかにされていないが、隊員ごとに特徴ある外観からわかるとおり「二式」には、特にＦ２の設計思想までもが取り込まれている。どんな特徴づけがなされているのか、詳細は続報を待って紹介していく。



「光武二式」のデザインは「3」に引き続いて明貴美加氏が担当。

操者の特性や能力を最大限に引き出すための武器や強化パーツを装備した「二式」が対峙するのは帝都を走る蒸気鉄道。相次ぐ蒸気機関の暴走事故は、蒸気の力で急速に発展した帝都の歪みが原因か……？

モーションはほぼ完成？

戦闘パートは「3」で好評だったARMSを、ほぼそのまま継承。光武の動きなど「移動や攻撃などのモーションはほとんどできています。なるほど織姫はこんな動きか、なんていう驚きもあるし、登場の仕方もそれぞれヒネってますから楽しみにしていてください（西野）」と心強い言葉。

演出つきの、いわゆるムービー的なシーンもこのとおり。暴走鉄道にまずはさくらが一撃!!

続いてすみれの長刀が一閃！ 初代「サクラ大戦」の頃は考えられなかった見事な連携だ。

蒸気を吹き上げ鉄道が動きを止めた。果たしてこのまま静かになってくれるのだろうか!?

列車だけにとどまらず、あらゆる蒸気機関が突如暴走する謎の現象に、花組はもちろん、加山率いる月組までもが調査に乗り出した。

銀座の路面を走る蒸気鉄道が、突然暴走しはじめた。もちろん周囲にはデパートをはじめ建造物が立ち並び、人々が行き交っている。被害を最小限に抑えるため、カンナの二式が列車に体当たりするが!?

サクラ大戦ならではのムービーも鋭意製作中

――ムービーも楽しみなところですが。

西野■「3」のときも衝撃のオープニング映像でみなさまを驚かせた「サクラ大戦」ですから、当然今回もスゴいものを用意しています。アニメもCGもありますが、ムービーを作るのは純粋に時間がかかるので、もう少しお待ちください。

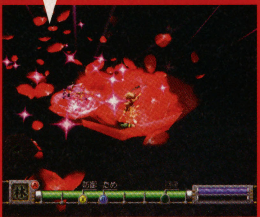
――期待のタイトルランキングでも常に首位を独走している本作、それを心待ちにしている全国の大神さんに一言どうぞ。

西野■スタッフの間から「正月返上か」なんてボヤきも聞こえてこないほど（笑）、高いモチベーションをもって開発に集中しています。期待のタイトル1位というのは、それだけ多くのファンのみなさまに待っていただいてるということで、それは喜びであると同時に、いい加減なものをお届けするわけにはいかないというプレッシャーでもあるわけです。セガのハードにおける「サクラ大戦」は、この作品できっちりと一区切りつけて、他のハードに目を向けていこうよ、という存在感のあるソフトに仕上がってきています。今までドリームキャストで「サクラ大戦」を遊んできてくれた方への最後の贈り物として、最高に、最大限に喜んでいただけるよう取り組んでいますので、共にドリームキャストの最後を盛り上げていけたらうれしいです。一緒にハジけましょう！

DC最後のサクラを盛り上げてください。

舞い散るバラの花びらの中、織姫の二式はポーズを取って……。

二式のコクピットの中で叫ぶ織姫。その技の名称はいったい!?



織姫機を包み込むようなイタリアンローズの花びらが、周囲の敵に甚大な損傷を与える!!

織姫の必殺攻撃公開！

「サクラ大戦」といえば、ド派手な演出でおなじみの必殺攻撃と合体攻撃を忘れてはならない。今回はエンディング同様13人分ちゃんと用意される？　「必殺攻撃や合体攻撃がないわけありません。だって『サクラ大戦』なんですから（笑）」と西野氏。今回は、織姫の必殺攻撃を公開!!

「4」アフレコ現場で“引退”すみれさんの姿をキャッチ!!

引退を決意した理由、それは「家庭」

ゲームショウでの衝撃発表から、はや3カ月。引退記念公演を目前に控えつつ、最後の本編アフレコを終えた富沢さんへの単独インタビューが、ついに実現!!

引退を受けて「他のキャラとの兼ね合いもあるので、本筋に大きくかかわるわけではないですが（西野）」本編のシナリオも急きょ書き替えられたという。

「ありがとう」という言葉をファンに伝えたい

――すみれ役を引退することを決意したきっかけは何だったのでしょうか？

ひと言で言うと、家庭を一番にしたい、ということです。結婚してから、これからの一年一年が私の中で大切になって、将来的には子供を産みたいということとか、家族を一番にしたいという切なる願いが生まれたのが理由です。もちろんサクラの仕事、サクラの舞台は、ほかに比べ物にならないくらい私にとっての宝物なんですけど、でも優先順位を、ということになったときに、今まで仕事が一番だった人生から家庭を一番にしたいということにしたんです。それは同時に、一番守りたいものが家族であるということです。

――「サクラ大戦」は富沢さんにとってどんな作品でしたか？

「サクラ」は、私が芸能界で一番やりたかった夢を実現させてくれた作品、っていうか、“夢そのもの”だったんです。舞台に立って、歌って踊って、芝居やって……。私の中で“最高の夢”でしたね。これまで関わってきたいろんな作品が私にとって人生を作り上げてくれたものなんですけど、その中でも「サクラ」は、私が子供の頃から見ていた夢を全部集約してくれたものでした。本当に最高のおとぎ話、夢の世界です。

――たくさんある「サクラ大戦」のお仕事のなかで、思い出深いことがあればお願いします。

どの作品も好きなんですけど、でも個人的に忘れられないのは「紅蜥蜴」ですね。あそこから歌謡ショウのスタイルも変化していった作品でもあったし、その第1弾の「紅蜥蜴」をやらせてもらえたのはとってもとってもうれしかったです。

――4のアフレコ作業にあたって、これまでとはまた違った想いのもとにとりかかられたと思いますが、率直にその想いを語ってください。

すみれとカンナが主演した、第3回公演「紅蜥蜴」'99年。

逆にあんまり意識しないように心がけました。私も最後なんだなと思うと力が入っちゃうので、あくまで自然体で今までどおりのすみれを演じられるようにしたいなって思っていました。でもやっぱりセリフの一言ひとことに特別な思いは出ますね。今回、私の人生とすみれの人生がオーバーラップしている部分もあり、私の思いをすみれが語ってくれているシーンもあったりして、すごく感慨深いものがあります。

――「4」の感想を。

とても深い感じがしました。すみれが愛について……親と子の愛とか、いろんな仲間との愛とか……さまざまな関係の愛によって彼女が深く学び、大人になっていく過程を感じました。何事にもいつか終わりが来る。そして人生はそれぞれ転換期を迎える。それは次への成長につながるものであること。同時に、目に映るものすべてがかわっても愛はかわらないこと。そして、愛を伝えていくことの意味とか、犠牲による愛の尊さとかが描かれていたと思います。今回の作品を通して、テーマとして「愛」と「成長」を感じました。

――新春歌謡ショウの意気込みをお聞かせください。

もう、大変なんです！（笑）私、初日からどうなっちゃうか！　私なんてちっぽけなものなんだけれども、でもこんな私やすみれとのことを、多くのスタッフや共演者やファンのみなさんが無条件に愛してくれている。それがわかればわかるほど、本当に幸せだなって心から実感しています。この愛を、もうどうやってお返ししたらいいのか……、大変です！（笑）すみれだったら……「あなたならどうする？」「あなたはトップスタアとして、最後の舞台をどう務めるの？」って、そういうことをすみれといっぱい話しましたね。でも結論としては、私の感じるままにすみれを演じられたらいいなって思います（笑）。

――数多くのすみれファンの方々に何かひと言お願いします。

今まですみれとともに歩いてくださったみなさんに心から感謝しています。本当に今、みなさんの愛をすごく感じていて、わたしのわがままも全部受けとめて、それでも愛してくれているすみれファンのみなさんに、ただひと言、「ありがとう」という言葉だけを伝えたいです。

神崎すみれ最後の姿は新春歌謡ショウで

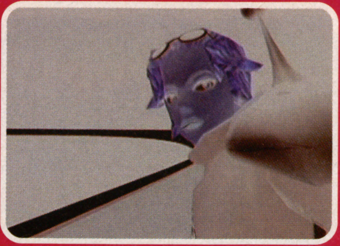
青山劇場「春恋紫花夢惜別」 2002年1月2日～6日

年明け2日から6日にかけ上演される「春恋紫花夢惜別（はるこいしすみれゆめのわかれ）」。すみれファンにとって心痛む舞台ではあるけれど、ここでその姿や声を目や耳に焼きつけておかなければ、もう二度と会えない。市川春猿さんの特別出演も決まって話題騒然の新春歌謡ショウで、すみれを笑顔で送ってあげよう。なお今週のドリマガトピックスでの、役者コメントほか追加情報も必読だ!!

すみれの晴れ舞台に向けて、稽古に余念がない帝都花組。

SPACE CHANNEL 5 Part2™

スペースチャンネルファイブ パート2



この画面を見て、頭に「メキシカンフライヤー」が流れてきたアナタ！ 踊る準備はできてますか？ 2つのプラットフォームでオンエア予定の「スペースチャンネル5パート2」がいよいよ動き始めました！ フルポリゴンのカンドーを、みんな一緒に楽しみまSHOW！

ドリマガ 特報 DC PS2

対応機種■ドリームキャスト　プレイステーション2

2002年2月14日発売予定・完成度**100%**

価格■DC初回限定版 **9,900円** DC通常版 **6,120円** 通常版 **6,800円**

ジャンル■**ETC**（ミュージカルアクションアドベンチャー）

発売元■セガ／ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ

プレイ人数■**1〜2**人　ディスク枚数■**1**枚

URL■**http://www.u-ga.com/**

対応機器■**PS2**：デュアルショック2、トランスバイブレーター対応、専用メモリーカード161KB　**DC**：メモリ使用量5ブロック、ぷるぷるぱっく対応

備考■DC版はD-DIRECT専売です。

銀河宇宙に異常アリ!?

全国3000万人の「チャンネル5」視聴者のミナサマ、いよいよ来ました！ 秋の東京ゲームショウより以来沈黙を守っていたUGA発「スペースチャンネル5パート2」がいよいよオンエア決定です！ その記念すべき日は、2002年2月14日のバレンタインデー。DCとPS2で同時放送も予定どおり！ 世紀越えをしたうららは、はたしてどんな形で帰ってくるのか、今から楽しみなのです！

前作の人気者たちはもちろん、新しいキャラクターたちも次々登場！ 番組をさらにさらに盛り上げてくれるでしょう！

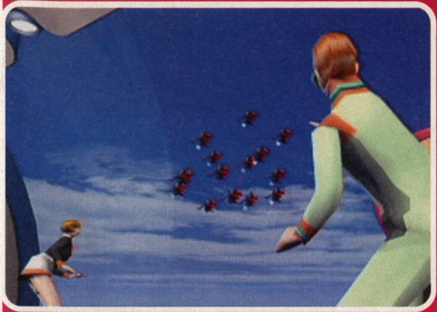
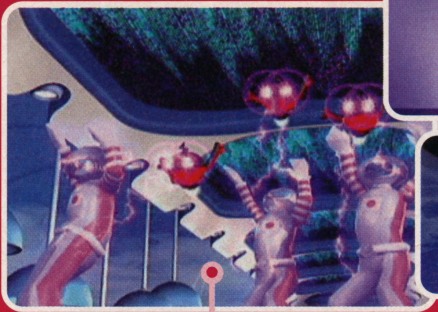
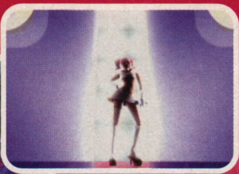
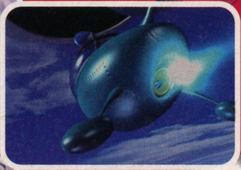
今度の敵は「踊り団」!?

今度の敵は、どこからともなく現れた「踊り団」のみなさん。罪もない人々を、前回のモロ星人同様、次々と踊らせてしまうのです！ 目的は一切不明。うららがその正体をリポートします！

謎のダンシング集団「踊り団」参上！ 隊長らしき人物とロボたちが次々と人々を襲います！

基本のルールは同じようですが、歌ったり演奏したりと、新たな要素も入りました！ 楽しい予感がぎゅんぎゅんします！

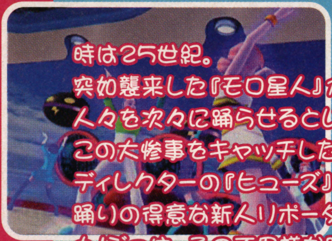
© UGA/SEGA, 2001

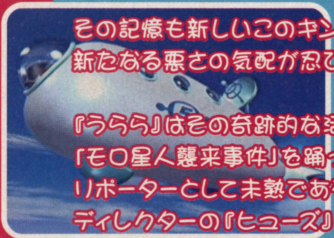
ジャガーに何が起こったか!?

宇宙のどこかで何かを発見したジャガーに迫る魔の手……!! 一方、ネオ冥王星を遊覧する「スペースシンフォニー号」が謎の集団に襲われてしまう！ その情報をいち早くキャッチした「スペースチャンネル5」は、事件をリポートすべく、うららを現場へと飛ばした。ディレクター・ヒューズの気合いが入る。「さぁ、はじまるぞ!!」

プロローグ



時は25世紀。
突如襲来した『モロ星人』が「踊らせビーム」で
人々を次々に踊らせるという異常事態が発生！
この大惨事をキャッチした宇宙放送局『スペースチャンネル5』は
ディレクターの『ヒューズ』によって選ばれた
踊りの得意な新人リポーター『うらら』を投入、リポートにあたった。
カノジョは、その不思議な踊りパワーを全開させ、
チャンネル42の『プリン』や宇宙海賊放送局の『ジャガー』と
時には争い、時には協力しながら、
モロ星人のねらいと裏に潜む悪の正体をあばくことに成功。
かくして、この異常事件は解決した……。



その記憶も新しいこのギンガに、
新たなる悪さの気配が忍び寄っている……。

『うらら』はその奇跡的な活躍によって
「モロ星人襲来事件」を踊って解決したものの、
リポーターとして未熟であるコトに変わりはなく、
ディレクターの『ヒューズ』に叱咤される毎日を送っていた。

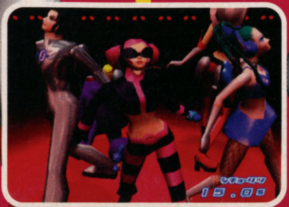
それな日常は『スペースマイケル局長』からの一報によって急変する。
出現した「謎のダンシング集団」が人々を踊らせ、
そして次々と何処かへ連れ去っているというのだ！

今、再び『うらら』のダンシングリポートが始まる。

「さあ、ハゲシクゆくわよ!」

魅せます、うらら七変化

今回のうららはさらにかわいく、そしてカッコいい衣装でリポートします！「うららの衣装部屋」なるものもあるらしいので、こうご期待！



うらら

スペースチャンネル5のリポーター。5月30日生まれのB型。先日、勢いでギンガを救ってみたものの、まだまだ新人に変わりはなく、上司のヒューズに怒鳴られる毎日を送っている。目標は銀河一のリポーターになること。出現した「謎のダンシング集団」に対して反撃できる唯一の人間。

SPACE CHANNEL5 Part2 First Impression!

フルポリゴンになった「チャンネル5」はこんなにキュート！

先日のPSパーティでお披露目されたサンプルをちょっぴりインプレッション！ グラフィックや演出のパワーアップはもちろん、歌や演奏など、やること増えて大忙し。ちょっと単調だった前作に比べて、さらに楽しくなってます。物語の展開にもワクワクしますよ！

発売まであと1カ月！すべてのモードを一挙公開!!

組み手に

アーケード同様、自分が育てているキャラクターをロードし、組み手に挑める！

トレーニング！

投げ確定情報も表示！　最強のトレーニングモードだ！

これが8つのモード！

ついに公開！　これがPS2版に収録される8つのモードだ！

Virtua Fighter 4 8つのモードが

ついにPS2版「バーチャファイター4」の全モード情報解禁！　内容充実

バーチャファイター4

自由なエディットも！

NEW!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年1月31日発売予定・完成度95%

価格■6,800円

ジャンル■ACT（3D-CG格闘ゲーム）

発売元■セガ／SEGA-AM2

プレイ人数■1〜2人　ディスク枚数■1枚（CD-ROM）

URL■http://www.sega-am2.co.jp/VF4PS2/

対応機器■デュアルショック2　バーチャファイター4スティック

備考■Dダイレクト予約者は特製キャラカードとVF4アクセスカード付き

MODE1 アーケードモード（ARCADE）

ここがポイント!!

アーケード版のCPU戦がそのまま楽しめるモードだ。完全移植だけに、CPUの攻めなども基本的には同じようだ。乱入も可能で、メモリーカードを使えば、自分のキャラクターを育てることもできる。

対戦乱入いつでも可！

画面右上を見るかぎりでは、途中で乱入し、対戦することができるようだ。このへんはアーケードとまったく同じ仕様に仕上がっている。さすがは完全移植といったところ。

セット本数も自在

オプションでセット数も自由自在！

段位認定戦の条件は？

条件がそろえば段位認定戦も出現する！

MODE2 対戦モード（VS）

ここがポイント!!

友達とじっくり対戦するなら、このモードを選択。純粋に対戦だけが続くので、サクサクとプレイできる。もちろん、このモードでもメモリーカードを使用すれば戦績が残る。真剣勝負をすることができるぞ！

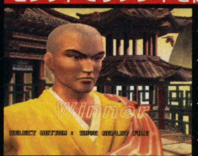
自分のキャラも使える！

アーケードでキャラクターカードを使うと表示されるのと同じ情報が、PS2版にも存在するようだ。そのうえPS2版では、1枚のメモリーカードに複数のキャラクターを作れるぞ。

名前なしでもOK

もちろん、作らなくてもプレイは可能！

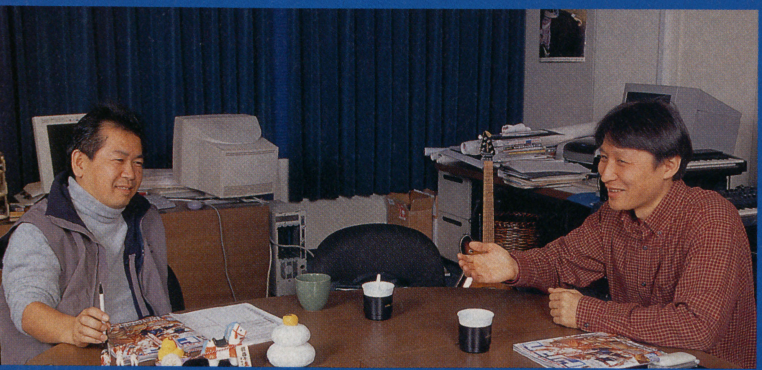
セレクトでリプレイを保存



なんと対戦中のリプレイをセーブできる。

いくか!? SS版「VF2」以来の100万本！

アーケード版も好評稼働中の「バーチャファイター4」。リリースから半年も経たない内に発売されるPS2版は、前号の記事でもお届けしたとおり、「究極の練習ツール」も兼ねた内容となっている。サターン時代の「バーチャファイター2」が170万本を売り上げたが、PS2版「VF4」はそれ以来のミリオン達成なるか？　注目だ!!



ほぼ完成してきたPS2版「VF4」を前に鈴木裕氏と片岡氏に開発状況を直撃。取材班には、でき立てのほやほやのサンプルを遊ばせてくれたが、かなり満足のいく内容。そのデキは？

――2001年振り返ってみると、片岡さんはどんな年でしたか？

片岡■いやぁ、いろいろありましたけど、とにかく僕にとっては「VFネット」の年でした。セガに入って10年になりますけど、今までとはまったく違うゲーム作りをしたっていう感じでしたから。例えばアーケードの基板が変わったとしても、基本的なゲームづくりの手法はあまり変わりはしないんです。だけど、ネットに関しては、もうほとんどゼロから勉強しましたから。まずは「発売」っていう概念もないし、リリース後の対応も延々と無限にやらなきゃいけないしで、いったいいつ始まって

「『VF4』では、今までにない仕事ができた」

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002※画面写真は開発中のものです。

プレイヤーが直々に技を伝授できるスパーリングモードも。育成ゲーム的なおもしろさがある。

A.I.を鍛えろ!!

攻略本クラスのシステム解説やキャラ攻略が、プレイしながら学べるトライアルモード！

バーチャ4のすべてが理解できる！

モーション、ゲームシステムなど、AM2の技術力でハードを越えた完全移植を実現！

アーケード版を完全移植！

VFプレイヤーを熱くする!!

のトレーニングモード、育てて楽しむA.I.モードなど、プレイヤーのために作り込まれたモードを見よ！

MODE3 組み手モード (KUMITE)

ここがポイント!! CPUキャラがドンドン乱入してくる組み手モード。アーケードでプレイしているような感覚で、対戦が楽しめる。なかには有名プレイヤーの名前もチラホラ。CPUのパターンや強さも変化するのか!?

プレイヤーファイルも呼び出し可能

組み手モードはそのままでもプレイできるが、当然、プレイヤーファイルを呼び出すこともできる。有段者や同じ段位の相手が乱入してくるので、段位を上げていくなら、この組み手モードがメインだ。

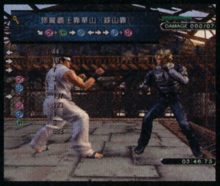
疑似VSプレイで段位とアイテムをゲットせよ！

MODE4 トレーニングモード (TRAINING)

ここがポイント!! コマンド練習はもちろん、スパーリング相手の行動もいろいろと設定でき、ガードなどの状態だけでなく、受け身や投げ抜けの有無なども設定できるようだ。さらにトライアルモードでは、攻略知識へのサポートもしているらしいぞ！

コマンドの練習

コマンド表示法①

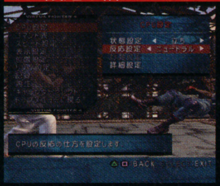


VF3で使われた表示方式。数値はフレームだ。

コマンド表示法②

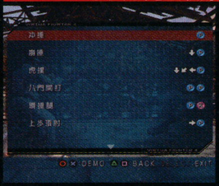
こちらでは入力フレームがグラフになるようだ。

設定も細かくできる！



対戦で起こりえる状況を設定し、猛練習せよ！

コマンド表も完全収録！



コマンド表も全技掲載！ もはや攻略本いらず？

「投げ確定マーク」って？

トレーニングモードに出現しているこのマーク。じつはこれ、「ガードした技に反撃で投げ技が入るかどうか」をプレイヤーに知らせてくれるマークなのだ。

「投げ確定」のマーク出現中に投げコマンドを入れろ！

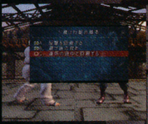
このマークが光ったときに反撃できないようでは、対戦で勝つことはできない。練習あるのみ！

トレーニングで理解&身につける！

課題が次々と！

知識を実体験できるトライアルモード。

チェックシート付き！

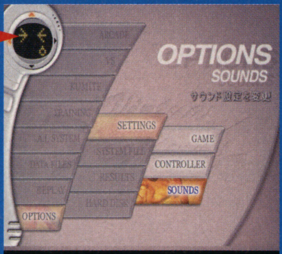


一度クリアした課題にはチェックが付くのでわかりやすい！

アドバイスも充実！

プレイに対して、アドバイスをしてくれるぞ！

ココに注目！



画面の端に見える窓ではナビゲーション的な演出がいろいろと……。プレイヤーのコンピュータガイドのような見せ方に注目しよう。

「苦労たっぷりのぶん充実度も高いです」

いつ終わったんだろうっていう感じがありますね（笑）。ですから、今回はすごい違う仕事をしたっていう感じがあって、すごく勉強になりました。でもその一方で、楽しかったです。半分転職した気分というか（笑）。

――ところで、PS2版の「バーチャファイター4」ですが、前回画面を公開してから、現在の開発状況は？

鈴木■これは昨日（12/18）の8時に焼いたサンプルROMなんですけど、実際に見ていただいたほうがいいですよね。トライアルは私のオススメです（――と言われて、プレイを始める取材班。先日のプレステパーティで見たモノより格段に良くなっていてかなり大満足！　もうあと少しで完成を予感）。

片岡■トライアルで鍛えたキャラを今度はアーケードモードとか他のモードに出撃させるのが楽しいんですよね。これは僕もオススメです。

鈴木■「VF4」に興味がある人にとっては魅力がたくさんあると思います。

――SEGA-AM2として、PS2最初の作品はやってみていかがでしたか？

片岡■まあ、アーケードの世界では、ハードが変わるなんて、めずらしくなかったですから、実はそんなに意識の違いはなかったです。

――開発期間が短かったじゃないですか？　苦労たっぷり？

片岡■いやあ（笑）。それは今もたっぷり、進行形で。だっていろんなプロジェクト止めてやってますからね。PS2版の「VF4」は。

鈴木■完全にアーケードのチームを1つストップさせてますし、他のチームに関しても、ほとんどがスローダウンしてますよ。2研あげてバックアップ体制しているという感じ。もう2研オールスターズで。毎週月曜日には社長の激励がありますし。

片岡■（鈴木SEGA-AM2）社長の激

SEGA-AM2の主力スタッフがPS2版のヘルプとして参加しているため、他のラインも今は休止状態になるほどだとか。そのぶんデキは絶対期待できるぞ！

キミが作ったキャラクターがキミを強くする!?

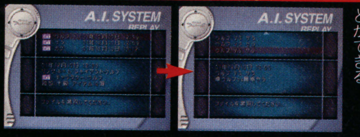
PS2版「バーチャファイター4」はA.I.キャラを使った遊びが非常に充実している。リプレイ、オプションもとにかく至れり尽くせりで大満足だ！

MODE5 A.I.モード (A.I. SYSTEM)

ここがポイント!! PS2版最大のウリが、このA.I.モードだ。簡単にいえば、プレイヤーがCPUキャラを育てて、一人前のプレイヤーに仕上げるというもの。うまく育てれば、最強のプレイヤーが誕生するのか!?

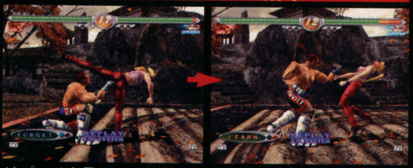
①リプレイを見せて指導！

ファイルを選択



A.I.キャラは、同時に複数作ることができる。

○か×でリプレイ指導



リプレイを見せて、反撃のタイミングなどを教え込む。うまくA.I.が行動した時は、○ボタンを押してほめてやろう。

②スパーリングで直接指導

まずはお手本を見せる

スパーリングでは、プレイヤーがとった行動をまねする。

A.I.が技を覚えた！

何度も見せてやると、そのうち技を覚えてくれる。連係や空中コンボなども、教え込めば、自然に使うようになるのかも!? 自分が育てたA.I.キャラと対戦し、負ける日が来るのか（笑）。

MODE6 データファイル (DATA FILES)

ここがポイント!! キャラクターファイルを作ってプレイすれば、対戦などから抽出された細かいデータがここに蓄積される。また、組み手モードなどでゲットしたアイテムを装備するのもこのモードだ。

マイキャラクターの情報をチェック！

リングネームはもちろん、キャラの装備アイテムやカラーなどもチェックできる。対戦履歴から投げ技の使用頻度など、非常に細かい数値データを見ることもできるらしいぞ！

PS2版なら、確認しながらのアイテム変更が可能だ！

アイテムの装着

カラーもエディット可

カラーコーディネートもこれならビシッと決められる！

戦いのデータからアドバイスも！

アーケードでは見られない、自分が起こしたアクションに対する細かいデータが見られる。

ボタン配置もエディット可

Ⓟ+Ⓖや Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのような複合ボタンをエディットし、好みのボタンに設定できる。コントローラでプレイするときように、ショートカットを多めに作ってキャラ専用のボタン配置をセーブできる。

MODE7 リプレイモード (REPLAY)

ここがポイント!! アーケードモードや対戦などを終了したあと、そのセットすべてのプレイを保存することができる。保存したデータはこのリプレイモードで再生可能。コマ送り再生などもできるようだ！

各モードでリプレイが見られる

自分が作った連係をしのがれたり、相手のラッシュにまったく対応できなかったときなどはリプレイに保存し、あとでじっくりと確認して、対策を考えることができるのだ。

コマ送りも可能です！

リプレイでは部分的にコマ送りすることも可能だ。

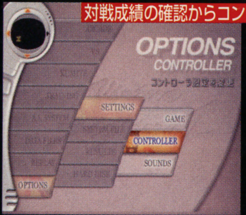
再生も自由自在！

コマ送り後に通常スピードで再生を再開できるぞ。

MODE8 オプション (OPTION)

ここがポイント!! オプションモードではコントローラの設定からゲームの難易度、各モードでのセット数などといった各種設定が自由自在に変更できる。アーケードモードでのリザルトも、ここで確認できるぞ。

対戦成績の確認からコントローラの設定まで自由自在



難易度からコントローラ、サウンドのような定番項目の変更だけでなく、画面からはハードディスクへの対応が見てとれる？ たくさんリプレイを録りまくって、「バーチャ4」の攻略ライブラリを作ることが可能になったりして!?

励の横で、床に寝てるスタッフもいたり（笑）。ちょっとこの「大変さ」はサターンの「ファイターズメガミックス」を思い出しますね。あれは3カ月ぐらいで作りましたから、当時。

——発売日は1月31日ですが、どうですか？ 間に合いそう？

片岡■大丈夫だと思います。ギリギリまで完成度を高めて、恥ずかしくないモノに仕上げたいと思っていますし。今は移植だけでやったってうれしい人も少ないでしょうから、家庭用で存分に遊べるようにしています。それは業務用とぶつかるのではなくて、一緒に盛り上げていけるようにしたいと。そういった意味ではすごく詰まった内容ですよ。

——これ1本で「VF4」の基礎から応用まですべて学べますよね。

片岡■まずは1つひとつ技を覚えていって、そこからいろいろと始まればいいかなって思っています。

——あとA.I.とかも充実してますね。

鈴木■昔からA.I.には思い入れがあったんですね。育てたA.I.同士で対戦してほしいと思います。遊び方でいろいろと盛り上がるはずですよ。

片岡■僕がオススメする遊び方は、育てたキャラを「組み手（KUMITE）」に出撃させて、ボーっと見ているっていうヤツ。何人勝ち抜けるかって見てるだけなんですけど、A.I.は勝手にコンテニューまでしてくれますからね（笑）。朝起きたらアイテム5つ集めてくれていたりとかしますし（笑）。かなりじっくり遊べますから、みなさんA.I.はぜひ注目していてください。発売を楽しみに待っていてほしいと思いますね。

「うまいプレイヤーのデータをアーケードとかで交換したりする楽しみもあると思います」と鈴木裕氏。それほどA.I.強化は楽しいのだ。

「A.I.キャラはかなり楽しいですよ」

2002年2月3日（土） 11:00〜18:00（予定）

バーチャファイターカーニバル

〜「格闘新世紀」全国決勝大会〜

PS2版「バーチャファイター4」の発売を記念して一大イベントが開催されるぞ！ まずは、全国AM施設で約3カ月にわたって開催されてきた「格闘新世紀」の全国大会決勝戦をはじめ、当日の予選で選出された16名によるPS2版の大会も開催。この他、鈴木裕氏らによるトークライブや光吉猛修氏らによるスペシャルライブ。そして、VFの貴重な歴史資料の展示や物販コーナーも用意。これは必見だ！

詳細はP.13にて

最新情報をお届け!!

VF4 skillZ

バーチャファイター4 スキルズ

ドリマガ責任編集

ついにVF.NETがJ-PHONE対応となった！ これで新規ユーザーが一気に増える可能性大!! チームランキングで大きな変動が出そうな予感がするぞ！

●セガ ●好評稼働中 ●アーケードゲーム(対戦格闘) ●1～2人 ●NAOMI2基板

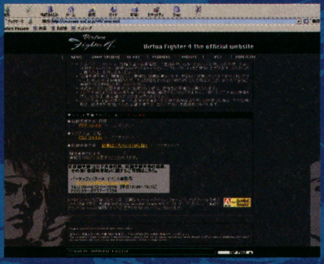
「ちび太」猛追！ 一気に9位へ！

個人成績では、覇王「キャサ夫」が完全に独走状態となっている。2位の「§うつ☆じぇ?§」との差は多少縮まってはいるものの、まだ射程圏内に届いたという感じではない。そんな不動の地位を手中におさめつつある「キャサ夫」に猛追をかけているのが、9位の「ちび太」だ。前回から700ポイントも上昇し、20位から9位へと上がってきたのだ。この調子だと、1カ月後の個人成績では、大波乱が起きる可能性が非常に高い！ 個人ランキングでは、今後の「ちび太」のポイントに要注目！

チームランキングのほうは、上位の常連チームである「魔神一家」を押さえ込み、「単脚くらぶ」がいきなりの1位浮上！ プレイヤーの大量獲得に成功したのか、前回と比較すると、なんと12000ポイントものポイントを一気に獲得している。チームポイントは、チームの移籍などでも大きく変動してしまう。今後は各チームのメンバー獲得競争が激化しそうだ。

なお、連勝数に関しては相変わらずな状況なので、コメントはなし。

最後に、100連勝アイテムは未装備でも、データセーブが正しくできなかったときにロストするらしい。せっかく手にした100連勝アイテムをなくさないように、不意にカードを引き抜かないようにしたい。全国大会まであとわずか。公式サイトで店舗予選大会がまだの店を探して参戦し、全国大会への切符をつかめ！



http://www.sega-am2.co.jp/vf4/index.html で店舗大会情報をゲットしよう！

個人総合ランキング

順位	ポイント	リングネーム
1	6090	キャサ夫（C.Chaps）
2	5527	§うつ☆じぇ?§
3	5492	具志堅祭　准将ナガト
4	4844	へたっぴ影@へたっぴ
5	4703	狩り首族☆族長
6	4622	ㄣ∵ㄣ
7	4556	ジョウ★SAD
8	3746	ドラゴンウルフ
9	3738	ちび太（C.Chaps）
10	3726	シタパン（URBAN）
11	3707	爆（^.^）笑（URBAN）
12	3705	一休（虎ノ穴）
13	3625	静岡茶会　ハクション
14	3589	ハイキック（虎ノ穴）
15	3581	兵家ジャッキー
16	3569	シャドルー　ベガプロ
17	3547	みんごる師範
18	3513	静岡茶会　ムッキー晶
19	3493	きびだんご
20	3456	(￣□￣;) !!
21	3451	れっじ・いけ（虎ノ穴）
22	3413	関西山王会　格闘愛
23	3397	七条ジャッ鬼一
24	3384	新宿↓P+K　エド
25	3339	H・S・U。
26	3330	J-L・ピカード
27	3293	CYC/初代旭川パイ
28	3251	ミルクセーキ1号
29	3235	阿羅毛,
30	3229	容赦千厘 忍者1200

連勝数ランキング

順位	連勝数	リングネーム
1	260	土屋 ジョー
2	251	全国遠征GP若頭★エル
3	204	十日市JF※α&β
4	181	酔狼
5	174	勝てば萩原！
6	162	いちご★レイ・フェイ
7	158	明らかにナウシカ。
8	154	くどちゃん
8	154	ゼニィー☆NFC☆
10	152	大麻（スペイン）
11	149	ぢゃっきい（PKG）
12	142	竜之介［C'est La Vie］
12	142	市川華族ヤワタスター
14	138	石井君とその仲間たち
15	137	勝利の方程式!!

チーム総合ランキング

順位	ポイント	チームネーム
1	30780	単脚くらぶ
2	27928	魔神一家
3	22258	S★A★D
4	21321	三十路連合・吉岡会
5	21216	関西山王会
6	20611	運がいい
7	19642	チームCYC
8	19131	神戸救世主世紀末覇者
9	19017	VF-LOVE
10	18417	（有）ブルロープ工業
11	17686	具志堅祭
12	17672	とんかちシャレ神戸
13	17451	全国遠征GP
14	17283	真新撰組
15	17241	へたっぴな俺たTEAM

新企画！ ドリマガアイテム情報局 拝見あなたのキャラデータ Vol.5

定番コーナーとなった「拝キャラ」。今回拝見するのは、ロン毛だけど硬派なアキラのコーディネート。

ロン毛のアキラ？

今回紹介するのはアキラ。ちまたでは、熊や道場の看板を背負わせたりして、ちょっと軟派なイメージのアキラが多いようだ。

しかしここで紹介するのは、見た目は派手だが、硬派なイメージを保つロン毛のアキラだ。

アキラの頭髪系アイテムには2種類あるが、後ろ髪が長めの超レアのハイパーワイルドヘアーをチョイス。この頭髪の入手方法は、超レアだけにやはり幻球がからんでくるらしい。全身のカラーコーディネートは、銀色と黒を主体にして、メリハリを付けているのだ。

装備アイテム

●ハイパーワイルドヘアー
●紺碧バンダナ●繁盛のお守り
●イバラのタトゥー

カラーコーディネート

●上半身：銀／上着ライン：黒
●パンツ前：銀／パンツ後：黒

アイテムを探索するなら特定の技を当てまくれ！

アイテムの出現条件の情報をまとめてみると、「特定の技や特定の投げ技を使っていると取得しやすい」という結論にたどり着いた。実際に試してみると、たしかに結構出現する。基本的には大技、またはコマンドの特殊な技を使いまくるといいようだ。まだアイテムコンプリートにほど遠いと嘆くあなた、一度お試しあれ。

ベネッサならⓀ+Ⓖとか

大技中の大技。ガードさせることはできてもなかなか当てられない技を当てよう。

アキラなら心意把が有力！

強いだけではなく、かっこいい投げ技やそのキャラを象徴している技を多用せよ！

次号は100連勝アイテム特集かも（笑）！

気がつけば、2001年も残りわずか。「バーチャ4」がプレイできたよい年でした。そんなわけで、来年もこのコーナーは続きます！ よろしく！

あ て 先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング（株）ドリマガ編集部
「VF4スキルズ」係

Original Game © SEGA © SEGA-AM2

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！

前回お伝えした発売延期の報は残念だったけれど、それももうあと１カ月あまりの辛抱だ。今回はちょっとひと息という意味も兼ねて、おもなキャラクターの設定と序盤のストーリーに焦点をあてていこう。女剣士アスカが立ち寄った村で起こった事件とは――？

ドリマガ 特報 DC

対応機種■ドリームキャスト

2002年2月7日発売予定・完成度90%
価格■6,800円
ジャンル■RPG（ダンジョンRPG）
発売元■セガ
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚
URL■http://sega.jp/
対応機器■　ぷるぷるぱっく、通信
備考■監修・（株）チュンソフト

やりこむほどにテクニックが磨かれてゆくダンジョンRPG

序盤シナリオ・十六夜の里～天輪国編をチェック

本作の舞台は、巨大な輪のように稜線がそびえる天輪山脈。ここは険しい土地ということもあり、樹海と深い自然に彩られていた。そのふもとに集まった人々は、十六夜の里を形成する。ここは豊かで平和な里だったが、半月ほど前から鋼賀の者が村人や旅人を襲い、その荷を強奪するという事件が頻発する。そんな折、修行中のアスカが立ち寄ったところからすべては始まる――。

コッパ

かつての冒険で知り合った語りイタチ。相棒のシレンと別行動していたところ、アスカと再会する。

協力

相棒

シレン

後年、その名を広くとどろかせることになる風来人。「風来のシレン２ 鬼襲来！ シレン城！」（NINTENDO64）で、アスカと力を合わせて戦った。

過去に共闘

アスカ

本編の主役。風来人修行の途中で天輪国にたどりつき、ここでの事件に遭遇。

道中で出会う

ミナモ

鋼賀一族出身の少女。別の土地での忍者修行を終え、一年ぶりに帰還するが、鋼賀忍者の変容ぶりが信じがたい。

親子

ジンパチ

鋼賀忍者の首領。部下やミナモに尊敬される人格者だが、現在は何かに取りつかれたように性格が変わっている。

手下

窮状を助ける

十六夜の里の人々

天輪山脈のふもとで暮らす人々。生活の要である川が毒で汚染され、深刻な危機に陥っている。

鋼賀の忍者

本来は里人に危険をもたらすモンスターを退治する善良な忍者の集まりだったが、その行動は今や正反対に。その原因は？

© CHUNSOFT／すぎやまこういち © SEGA,2002 ※画面写真は開発中のものです。

ストーリーダイジェスト 発端―川の毒に悩む人々

風来人修行を続けていたアスカは、道中で語りイタチが十六夜の里にいるとの噂を聞きつけて、「もしやあのコッパでは」と思い、里を訪れる。するとそこには期待どおりの白い姿があった。久々の再会を喜ぶ２人だったが、その時外で騒ぎが起こる。なんと川の上流からあやしく光るものが流れてきたのだ。しかもその正体は猛毒だった！ いったいなぜそんなことが？

コッパとの再会

シレンはコッパと別行動しているという設定のため、本作には登場しない。しかしシリーズのマスコット的存在であるコッパは健在。

毎夜、川に流れる光る粒は毒だった!!

暴れていることから、この毒も鋼賀の仕業ではないかと疑う。アスカはこの真偽を確かめ、人々を救うために山脈にある鋼賀の里をめざすことに。

ストーリーダイジェスト 冒険―天輪国初級編

最初の冒険は、「天輪国初級編」と名付けられたダンジョンから。のどかな水田から始まり、コダマ峠、闇雲坑道、樹海と、じょじょに険しさを増していく。

その途中では、ミナモとの出会いや、友好的なモンスターのキハチ、ヘイジの参加など、いくつかのイベントも。そして最後には、ある謎の存在が立ちはだかる。

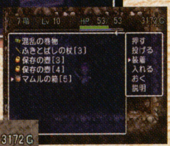
序盤はのどかな水田から。シリーズおなじみのマムルで小手だめし。

おかしなお供!?

カエルのキハチは、アスカのHP回復と、敵に引き寄せ攻撃ができる。

ひまガッパのヘイジは敵に物を投げたり、水中のアイテムを拾う、攻撃タイプの仲間だ。

何かと役立つエレキ箱



マタギ村以降で入手できるエレキ箱は､代わりに戦ってくれるモンスターが出せる。

からくり製の味方モンスターだが、一定ダメージで壊れる。その前に回収＆回復だ。

ミナモとの出会い しかしその直後…

帰還途中のミナモとの出会い。だが、彼女はなぜか身内のはずの鋼賀に襲われていた。

ストーリーダイジェスト 解明!?―天輪国上級編

ダンジョンでの苦闘の末、アスカはようやく鋼賀城にたどりつく。しかし、ここでは事件はまだ解決を見ず、新たな謎を抱えたまま十六夜の里へ戻ることに。そして今度は里の南部ルートから、次なるダンジョンへと進むことになる。

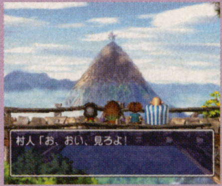
こうしてアスカの冒険を通じながら里をおびやかす毒の正体と、鋼賀の忍者たちの不可思議な変容の原因が、少しずつ明らかになっていく……。

毒を発生させていたものは

天輪国の異変は、すべて巨大な「ある存在」の影響だった。その禍根を断つためにアスカは頂上を目指す。

モンスターの生活もおびやかされていた

光る毒は妖怪村にまで被害を与えていた！ アスカはこの村の長老に知恵を乞うことに。



頂上での決戦やいかに?

ついに登りつめた頂上には、意志を失い、黒幕に操られているジンパチが。手を下すことのできないミナモは!?

過去と現在がリンクする

面倒見のいい義理の妹、自分を慕う幼なじみといった「ギャルゲー的様式美」を踏襲したヒロインたちとのホットな恋愛を楽しめるアドベンチャー、それが本作「みずいろ」だ。プレイヤーは男子高校生の立場で、そんなヒロインたちとの日常を楽しみつつ、彼女らとの愛を育んでいくことになる。特徴的なのは、本編シナリオが複数、それも、それぞれ完全に（基本的な人間関係さえ違うくらい）内容の異なるものが用意されているという点。各シナリオはどれも別のヒロインを中心にしたものになっていて、そのどれをプレイすることになるかは、ゲーム冒頭でプレイする「過去編」で決まるようになっているのだ。つまり本作は「一人のヒロインを深く深く掘り下げた魅力的な物語を、何本も楽しめる作品」なのである。

過去の物語の流れが現在のヒロインたちの関係を変える

新たに生み出された「もうひとつの物語」

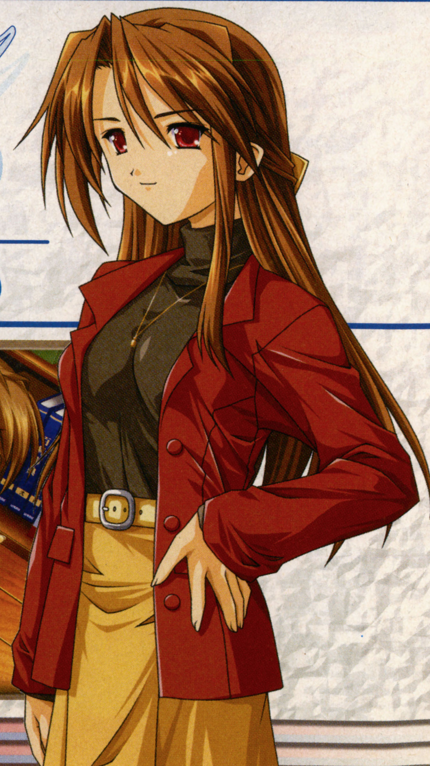
みずいろ

ツボを押さえたキャラクターとシナリオが魅力の恋愛アドベンチャー「みずいろ」。WindowsからDCへの移植作だが、移植に当たってヒロインやシナリオが追加され、大幅にボリュームアップしている。今回は、その追加要素を中心に紹介していこう。

ドリマガ特報DC

対応機種■ドリームキャスト

2002年春 発売予定・完成度？％	
価格■6,800円（通常版）／7,900円（初回限定版）	
ジャンル■ADV（恋愛アドベンチャー）	
発売元■NECインターチャネル	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■未定
URL■http://www.neic.co.jp/	
対応機器■VGA	セーブ容量■5ブロック
備考■初回限定版は「ねこ缶DC味」&特製テレホンカード付き	



©2002 ねこねこソフト／NECインターチャネル／HuneX

恋愛物語

過去編の展開に応じて本編の展開は変わり、それによって「仲良くなれるヒロイン」も変化。各ヒロインの物語が交わることはないので「ねらっていたのと別の娘と結ばれてしまった」というようなことが起きる心配もない。

早坂 日和
Hiyori Hayasaka

DC版 新シナリオ

「キャラクター」と

このゲームはWindowsからDCへの移植作なのだが、新たなヒロイン、そして既存ヒロインである日和の新作シナリオと、非常に大きな追加要素が二つも用意されている。そのためWindows版をやり込んだ人でも、「準・新作」として十分に楽しむことができる作品となっているのだ。ここでは、その追加要素と、それにからむビジュアル（当然、すべてDC版オリジナル）を紹介する。

旧シナリオとは「別個の物語」である 日和の新シナリオ

ヒロインの一人である主人公の幼なじみ、日和。DC版では新たに、彼女をメインとするシナリオが一本、追加されている。もちろんPC版のシナリオも残るのだが、強調しておきたいのは新シナリオが、それとは切り離された物語であるという点。各ヒロインのシナリオがそうであるように、日和の新旧シナリオも、物語開始時の基本的な人間関係さえもが異なる「完全に別個のストーリー」なのである。

石川 冬佳
Fuyuka Ishikawa

DC版 新キャラクター

DC版新キャラクターである冬佳は、大学一年生の年上ヒロイン。主人公の家庭教師という役回りで登場するが、その厳しい性格ゆえに彼とはソリが合わず、確執を深めていくことになってしまう。そこから、どう関係が深まっていくのかが、冬佳シナリオの見どころとなるだろう。ちなみに、右の写真は過去の冬佳。

5人のヒロイン、それぞれの

最初に触れたとおり本作のヒロインたちは、この手のゲームの様式美、言い換えれば「お約束」をあえて忠実になぞった、ユーザーの期待を裏切らないキャラクターであり、そのため物語中で描かれる彼女たちとの日常も「お約束」がもたらす安心感に満ちあふれている。義理の妹に起こされ、幼なじみと一緒に登校し、ケンカ友達にどつかれる……という「リアル」ではないが「誰もが知っている」生活。そのひとコマと、そこでかいま見られるヒロインたちの魅力を見ていくことにしよう。

片瀬 雪希
Yuki Katase

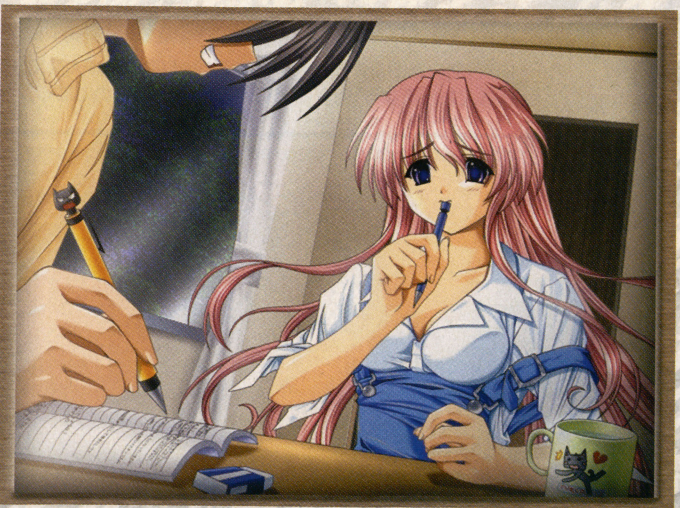
「いっぱい食べてね、お兄ちゃん」

主人公と二人暮らし状態を続けている、義理の妹、雪希。毎朝、寝起きの悪い兄を起こしてくれ、おまけに兄の好みまで考えて食事を作ってくれる雪希には、主人公も感謝しきりなのであった。たまに本人も寝坊して、朝食抜きになったりするあたりもご愛敬。

早坂 日和
Hiyori Hayasaka

「う〜ッ、あたま打ったよぉ〜 痛いよぉ〜」

日和はトロい。おまけにドジで、普通、誰も転ばないようなところでコケるなど日常茶飯事。そのため、幼なじみの主人公からは、いつも「へっぽこ」「ぽんこつ」と言いたい放題に言われている。しかし主人公も、何だかんだと言いつつ、頼りない彼女を放っておけないようで……。



小野崎 清香
Kiyoka Onosaki

顔を合わせれば二言目には言い合いが始まる、主人公のケンカ友達。それが清香だ。主人公が彼女にいきなり後ろからどつかれることも珍しくない。ただ、それは子供の頃からずっと続いている関係。そういう関係を保てるというのは、ある意味、相性がいいわけだが……。

「あらあら? 何か文句あるわけ?」

「お・約・束・的」日常

進藤 むつき
Mutsuki Shindou

「片瀬さんはいいな……だってお料理が上手だし……」

とても大人しい娘であるむつきは、主人公に惹かれる雪希の同級生。上級生である彼のクラスに通ってきてくれたり、食事を作ってくれたりと、引っ込み思案な彼女には勇気がいるであろう行動で、一生懸命アプローチしてくる姿がいじらしいのだ。

神津 麻美
Asami Koudu

主人公の上級生で、すでに進学を決め、自由登校の身となっている麻美。しかし彼女は「高校生活の思い出」を作るため学校に通い続けており、そこで主人公と知り合うことになる。「学食でご飯を食べること」も、彼女にとっては立派な「思い出」なのだ。

「……力うどんが良いです。おもちが好き……」

おまかせだよっ!

さて、突然始まった四コマ漫画、じつはこれ、PC版の開発元、ねこねこソフトさんの手による描き下ろし！　もっと「みずいろ」の女の子のこと知ってもらいたいなって思います。あ、でもゲーム本編とは関係ないですよ？

シナリオごとに変化するキャスティング

先に、本作ではシナリオごとに人間関係などが異なる、ということを説明したが、じつはヒロインの中には、シナリオによって、その位置付けや性格までもが変化してしまう娘もいる。これは、ほかのゲームではあまり見られない、本作ならではの特徴といえるだろう。たとえば日和は外観の変化が激しく、新シナリオ、旧シナリオ、それ以外のシナリオに、それぞれ違う服装や髪型で登場するのだ。

ドリマガ 特報 PS2

Are you ready?

GRAN TURISMO® Concept
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO

グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO

Beginner's Guide ビギナーズガイド

4日後の2002年1月1日に発売される「グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO(以下GTC)」。これを機に初めて「GT」に触れるという人も多いはずだ。そこで、今回はビギナーズガイドと称して、「GTC」のイロハをレクチャーしていく。ぜひ参考にしてほしい。

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年1月1日 発売予定・完成度100%
価格■3,200円
ジャンル■RAC(レース&ドライビングシミュレータ)
発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント
プレイ人数■1〜2人 ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)
URL■http://www.scej.jp/
対応機器■GT FORCE、デュアルショック、デュアルショック2、専用メモリーカード(101KB〜)
備考■i.LINKケーブル使用時最大6人プレイ可能。

ついに完成! ゲームモードはこの6つ

COURSE LICENSE コースライセンス

「GTC」で初登場となるモード。従来のライセンスモードとは異なり、教習車でのコース1周のラップタイムで合否が決まるという内容。なお、コースライセンスを取得しないと他モードでコースを走行できないため、最初にプレイすることに。

ライセンス試験とはいえ難易度はかなり低めだ。

SINGLE RACE シングルレース

ゲームのメインモード。敵の速さ(難易度)に応じて、「ノーマル」「プロフェッショナル」を選択できるため、自分のレベルにあった難易度で楽しめる。また、自分が選んだクルマの性能に応じて敵車の車種が大きく変化するという要素も。

全くの初心者なら「ノーマル」でトライしてみよう。

2P BATTLE 2Pバトル

画面の上下分割による2P対戦モード。周回数を自由に設定できるうえ、マシン性能に差がある場合や腕に差がある者同士で対戦する場合でも、ハンディキャップを細かく設定できるので安心だ。手軽に対戦したいときに。

最新車種やコンセプトカー同士で対戦するのも一興だ。

FREE RUN フリーラン

好きなコースを好きなだけ走り込めるモード。一見地味なモードだが、コース攻略に使ったり、クルマのセッティングを煮詰めたりと何かと重宝する。ちなみに「GT3」にあったデータロガーも健在なのでじっくりと走りの研究もできる。

このモードで練習を積んでレースに臨むのもいい。

GAME STATUS ゲームステータス

ゲームの進行度をチェックできるモード。前作でいう「Goodies」に似ており、ゲーム達成率が%表示されるほか、プレゼントカーや隠しモード(?)の出現状況もひと目でわかるようになっている。ちなみに順走5コース制覇で達成率は50%となる。

未獲得のプレゼントカーもシルエットで判別できる!?

i.LINK BATTLE i.LINK対戦レース

前作「GT3」で話題になったi.LINKによる対戦もサポート。これは複数台のPS2本体をi.LINKで接続することで、何と最大6人までのフル画面対戦が可能になるというモードだ。また、空いているマシンとモニターがあればライブ中継も楽しめる。

アーケードゲームさながらの対戦が家庭で楽しめる。

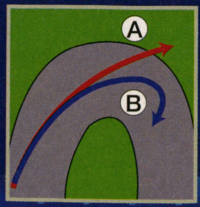
Gran Turismo Basic Skill

「グランツーリスモ」基礎知識

ここからは「GTC」を含め「GT」シリーズをプレイするうえで、ぜひ頭に入れておいてほしい、ドライビング理論について簡単に解説する。スペース的にかなり簡略化しているが、基礎の基礎は理解できるはずだ。

■アンダーステアとオーバーステア

まずは簡単な用語、アンダーステアとオーバーステアについて。これは右下の図のように、コーナリングラインがアウト(外側)へ膨らんでしまうことをアンダーステア、イン(内側)に巻き込んでしまうことをオーバーステアを呼ぶ。



©2002 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names,brands and associated imagery featuerd in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. 「GRAN TURISMO」および「グランツーリスモ」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ゲーム進行はシンプルそのもの

①まずは「コースライセンス」にチャレンジ！

1コースにつき2台プレゼントカーが用意されている

ゲームをスタートして、まず最初にすべきことは、コースライセンスを取得すること。5コースのうち、どのコースからでも取得可能だ。各コースそれぞれに教習車が用意されており、そのクルマでコースを1周してラップタイムを計測する。自信がない人は、先導車を表示することもできるので参考にするのもいいだろう。

教習車は駆動方式などタイプもさまざま。ドライバーの基本テクニックが問われる。

先導車は一長一短で、時として邪魔になることもある。あくまで初心者向けだ。

ブロンズ&シルバープライズで合格

ライセンステストをブロンズ、またはシルバープライズで合格した場合、1台プレゼントカーが獲得できる。

プレゼントカー1台Get！

これは「R246」での例。シルバー以下ならインプレッサを獲得できる。

ゴールドプライズで合格

またゴールドプライズで合格すると、シルバー以下で獲得したものに加え、さらにもう1台プレゼントカーを獲得できる。

プレゼントカー2台Get！

②レースに参戦しよう！

各難易度で優勝するとプレゼントカーが！

コースライセンスを獲得したら、次はレースに挑戦してみよう。難易度「ノーマル」なら、相当難易度が低めに設定されているので、優勝もそれほど苦労しないはず。満足にコースが走れない場合は「フリーラン」でじっくり練習しよう。

使用車種は5つのカテゴリーから選べ、敵車もそれに合わせてくれる。

難易度別にそれぞれプレゼントカーをGet可能！

レースには難易度が2通りあるが、優勝すると「ノーマル」「プロフェッショナル」双方で1台ずつプレゼントカーを獲得できる。

③別コースの「コースライセンス」やほかのモードにも挑戦！

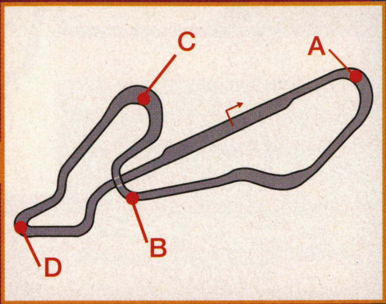
1コースのレースを制覇したら、ほかのモードで走り込んだり、別のコースライセンスを取得してゲームを進めていこう。レースをすべてクリアしたら、対戦を楽しんだり、あるいは「GT3」に取り組んでみるのもいい。

前半5コース徹底ガイド

Mid-Field Raceway

ミッドフィールド・レースウェイ

教習車が強アンダーなので、いかにコーナー入口できちんと減速させられるかがポイント。高速域からのブレーキングはしっかりと。



■コースライセンス取得のポイント

PointA イン側の縁石には極力乗せる

ここは出口の脱出速度が重要。脱出速度を上げるには、コーナー入口でアンダーを出さないことだ。減速は50m地点を目安に。

目指すはイン側の縁石。そこに乗せることで素早くクルマの向きを変えられる。

PointB できるだけ小さく曲る

アウト・イン・アウトに固執せず、できるだけ小さくコーナリングすると好タイムにつながりやすい。脱出は全開が理想的。

ラインがアウトにふくらまないように、うまくアクセルで車速を調整すること。

PointC コーナー出口に注意！

ここは出口でアンダーが出やすいので要注意。コーナリング中はラインがふくらみすぎないようにアクセルで車速を調整する。

ここでグラベル（土）に乗ると姿勢を乱しやすい。縁石からオーバーしないように。

PointD インの縁石をカット

直後のヘアピンをできるだけアウトから進入するため、ここはインをカットする感じで直線的に抜ける。大胆に攻めよう。

全開のままではアンダーが出るので、軽くブレーキを当ててやるとベターだ。

■このコースで獲得できるプレゼントカー

COURSE LICENSE コースライセンス

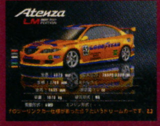
ブロンズ&シルバー

マツダ RX-7 TypeR バサーストR

マツダが世界に誇るFRスポーツ。独得のロータリーサウンドと高い運動性能はセブンならではのものだ。

ゴールド

マツダ アテンザ LMエディション



カペラの後継車アテンザをLM仕様にしたドリームカー。駆動方式は4WDで最高出力は300PSオーバー。

RACE レース

ノーマル

ダイハツ コペン

ファニーな外観だが、中味は立派なスポーツカー。ショートホイールベースを生かした軽快な走りが魅力。

プロフェッショナル

ニッサン カルソニックスカイライン

昨年のGT選手権においてベテラン星野一義と本山哲がドライブし、シリーズ3位にランクインしたモデル。

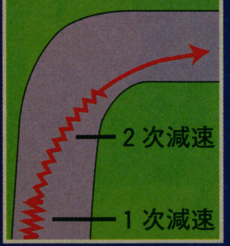
■アンダーステア対策①

ビギナーはどうしてもアンダーステア（以下アンダー）を出しやすいのだが、多くの場合、減速が足りない場合が多い。「GT」シリーズにブレーキは必須なのだ。

減速をしっかり行うことは非常に重要。本物を運転する気持ちで。

■アンダーステア対策②

コーナーへ進入する際、手前の直線部分で大方の減速を終了させ、その後ブレーキを残しつつターンイン（ステアリングを切り始める）していくことでもアンダーステアを軽減できる。これはフロント（前）タイヤのグリップの限界が減速によって一時的に上がるためで、これを荷重移動と呼ぶ。



1次減速

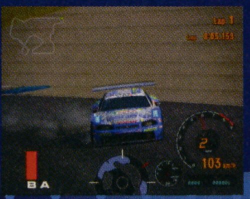
ストレート部分で減速。ただし、減速しすぎると×。

2次減速

ブレーキを残すとフロント荷重が増え回頭性が上がる。

■オーバーステア対策

「GT」シリーズではコーナーの立ち上がりよりも進入時にオーバーステアが出やすい。ブレーキング中にステアリングを切るときは特に慎重に行うこと。

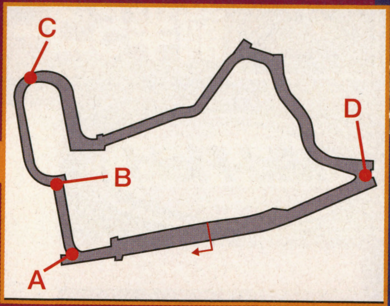


減速中はリヤ（後ろ）荷重が抜けるためオーバーステアになりがちだ。

TOKYO R246

東京ルート246

ライン取りを工夫して極力全開区間を長くするのがタイムアップの秘訣。終盤はコース幅がグンと狭くなるのでとくに注意したい。



■コースライセンス取得のポイント

PointA ブレーキングは慎重に

オーバースピードで突っこみがちなので、しっかりと減速することが重要。ブレーキング開始の目安を100m地点直前あたりにするといいだろう。縁石には特別乗せる必要はないが、極力インを突けるように。

最初は速度を落としすぎくらいでもいい。突っこみすぎて壁にヒットするよりマシ。

PointB 手前で軽くブレーキング

ラインをふくらませないために、必ず左コーナーの縁石に乗せること。そのためには、きちんと減速するか、荷重移動を利用して素早く向きを変えるほかない。初心者であれば手前で軽く減速するといい。

この縁石に乗せないと、このS字を速くクリアできない。入口でふくらまないように！

PointC 減速は100m地点手前が目安

ここもイン側の縁石に乗せないとラインがふくらんでしまう。上り勾配が終わる手前からブレーキングして、うまくインにつけるようにしよう。ちなみに縁石に乗せる直前からアクセルは全開で！

意外にも、ココに乗せるか否かで脱出速度が大きく変わってくる。絶対乗せよう。

PointD 脱出速度を重視しよう

ホームストレートが長いので脱出速度重視。最終コーナーの前半でクルマの向きを変え、アクセル全開でホームストレートに入れるようにする。ただし、脱出時にアンダーを出さないようにすることも重要だ。

全開のまま脱出できるか否かはコーナー前半のラインしだい。小さく曲るのがコツ。

■このコースで獲得できるプレゼントカー

COURSE LICENSE コースライセンス

ブロンズ&シルバー

スバル インプレッサ STi プロドライブスタイル

STiとWRCのワークスサポートを行うプロドライブ社のコラボレートモデル。WRCのラリーカーの気分が味わえる。

ゴールド

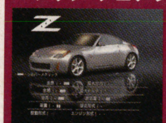
ホンダ モービル1 NSX

GT500クラスでGT選手権を戦うマシン。'01シーズンは第5戦で優勝を飾り総合8位にランクイン。

RACE レース

ノーマル

ニッサン フェアレディZ



久々のフルモデルチェンジで復活を遂げるフェアレディZ。来年半ばにリリース予定だが、ひと足早く体験。

プロフェッショナル

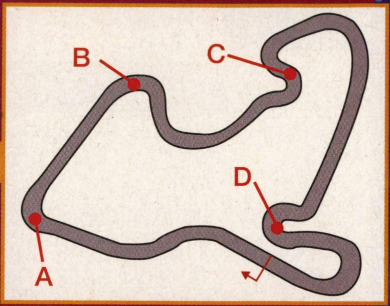
ホンダ デュアルノート

高い走行性能と低燃費を両立させたハイブリッドコンセプトカー。ATTSやVSAなど、数々のハイテク装置も装備。

SWISS ALPS

スイスアルプス

このコースでブレーキングが必要なのはわずか2カ所のみ。基本的に、いかに滑らかなラインをトレースし全開走行できるかがポイントだ。



■コースライセンス取得のポイント

PointA 5速全開で進入

一見キツそうだが、アウト・イン・アウトのラインを取れば全開のままでクリアできる。コツはドリフトさせるつもりで、ターンインでステアリングを多めに切ってクルマをスライドさせることだ。

インも目一杯攻めよう。5速のままでは出口で失速するので4速に落とすといい。

PointB ここも全開でアプローチ

進入は4速全開だが、そのままではコーナー出口で失速するので、その場合は途中から3速に落とそう。イン側の芝部分まで使ってしっかりインにつけば、出口のラインがグンと楽になる。減速は必要ない。

この右コーナーで大胆にインを突こう。ここを小さくクリアできればあとが楽だ。

PointC パワードリフトで決まり

ブレーキングで車速を落したら、ステアリングを左へ切り、アクセルオンでクルマを一気に左へ向ける。あとはアクセルをていねいに開け、脱出すればいい。ドリフト中はカウンター（逆ハンドル）も忘れずに。

インギリギリをかすめるようにクリアできればベスト。突っこみすぎないように！

PointD 安全速度で小さく曲がる

S字後半の左コーナーが重要。ここはアクセル操作をていねいに行い、スピンしないように、かつ素早く立ち上がることが必要になる。コツはできるだけ減速して小さく曲がること。オーバースピード厳禁だ。

立ち上がりはアクセルをゆっくり開けないと簡単にスピンするので注意。

■このコースで獲得できるプレゼントカー

COURSE LICENSE コースライセンス

ブロンズ&シルバー

ニッサン ペンズオイル ニスモ GT-R

昨年モデルのGT500クラスマシン。同クラスのスープラよりも最高速こそ一歩劣るがコーナリング性能は高い。

ゴールド

トヨタ RSC ラリーカー

トヨタがWRCのラリー車をモチーフに開発した、オールラウンドスポーツSUVのラリー仕様。回頭性が抜群。

RACE レース

ノーマル

ミツビシ CZ-3 ターマック

ランエボVIIのドライブトレインを採用した三菱のスポーティコンセプトカー。走りもWRカー譲り。

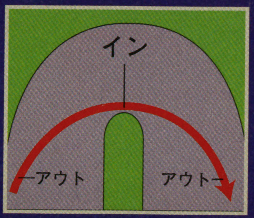
プロフェッショナル

ホンダ インテグラ TypeR LMエディション

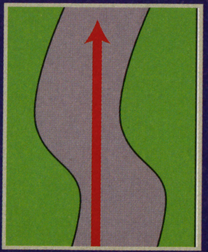
ニューインテグラの素性の良さはそのままに、レース仕様に仕立てたマシン。そのマシンバランスは絶妙だ。

■理想的なコーナリングライン

コーナリングの際、最も効率がよいと言われているラインが「アウト・イン・アウト」だ（右図参照）。これは理論上、速い車速を維持できるためだが、この走法は決して万能ではなく、例えばコーナー直後が全開区間の場合、コーナー前半でクルマの向きを変え、早めにアクセルを開けて直線的に脱出したほうが好タイムに結びつく場合が多い。



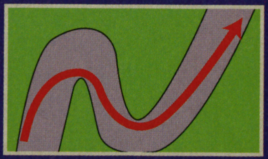
アウト・イン・アウトは基本中の基本。タイトコーナーでは必須だろう。



緩やかなコーナーの場合、直線的に抜けるのがセオリーだ。

■複合コーナーの場合

コーナーがいくつも連なっている場合、下図のように次のコーナーへアプローチしやすいようにライン取りを行う。つねに先を見越したライン取りは必須項目だ。

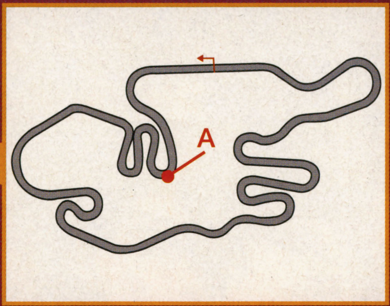


1つめの脱出で膨らまない、ココが重要だ。

■縁石の使い方

コース上にある紅白や青白に塗分けられた部分を縁石と呼ぶが、コーナリング中、そこに片輪を乗せることでアンダーステアを軽減できる。とはいえ、コースによっては縁石が高くなっている場合もあるので、乗り上げて姿勢を乱さないように注意。

Tahiti Maze



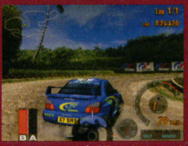
タヒチ・メイズ

難コースだが、ヘアピンコーナーの抜け方さえマスターしてしまえば、苦労はしないはず。つまり低速域でのドリフトがカギになる。

■コースライセンス取得のポイント

PointA ドリフトがすべて

この2コーナーに代表されるヘアピンは、どうしてもドリフトが必要になる。ラインは大回りさえしなければ、あまり気にする必要はなく、脱出速度が上げられればいい。大きなポイントは荷重移動だ。



ヘアピンは大胆にマシンを横滑りさせてクリアする。

ステアリングとアクセル＆ブレーキの連動がすべて

ドリフトのやり方を簡単に説明すると、まずステアリングを曲がりたい方向へ切る。そのままではアンダーが出るので、ブレーキを踏んでフロント荷重を増やす。その直後にアクセルオン（一気に全開へ）すればテール（後部）が流れ始めるので、あとはカウンターとアクセル調整で姿勢をコントロールすればいい。この動作を素早く行おう。

■このコースで獲得できるプレゼントカー

COURSE LICENSE コースライセンス

ブロンズ＆シルバー　ミツビシ ランサー エボリューションⅥ ラリーカー

これまでT.マキネンのドライブで幾多の勝利を飾ったマシン。ゲーム中ではややオーバーステアが強い。

ゴールド　ミツビシ CZ-3 ターマック ラリーカー

コンセプトカーCZ-3ターマックのラリー仕様。元々ラリー車をモチーフとしているため走行性能は高い。

RACE レース

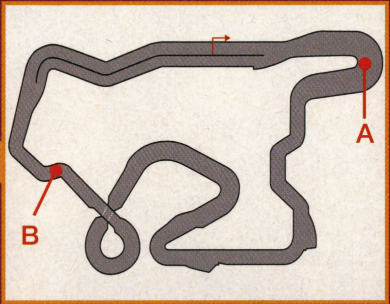
ノーマル　マツダ アテンザ

来年初夏に発売を予定しているマツダの新型ミッドサイズカー。扱いやすさが最大の魅力だろう。

プロフェッショナル　ニッサン ペンズオイル ゼクセル GT-R

今シーズンのGT500を戦ったニスモのGTカー。速さと信頼性を持ち合わせ、今季総合4位に輝いた。

Autumn Ring



オータムリンク

コース云々というよりもノーマルのRX-8を乗りこなせるかがポイント。最初はドリフトさせるよりもグリップ走法に徹したほうがいい。

■コースライセンス取得のポイント

PointA ブレーキングは早めに！

ブレーキングを早めに行い、クルマをスライドさせないように。脱出速度重視で。

50m地点直後が減速の目安になる。

PointB 縁石の反動を利用する

イン側の縁石が高いが、あえて乗せてその反動を利用すると次が楽になる。

右へステアリングを切って縁石に。

早め早めの操作がカギ

教習車のRX-8はノーマル車なので、サスペンションが軟らかく、レースカーに比べると、クルマの応答性が悪い。そのためドライバーには一歩先のクルマの動きを予測して操作を行う必要があるのだ。例えば、右左右といった切り返しでは、最初の右コーナーをクリアしないうちに左へステアリングを切る、といったことが必要になってくる。

■このコースで獲得できるプレゼントカー

COURSE LICENSE コースライセンス

ブロンズ＆シルバー　ニッサン スカイライン GT-R Mスペック(R34)

ニッサンを代表するスポーツクーペ。独自の4WDシステムによる高速安定性には定評がある。

ゴールド　ニッサン ザナヴィ ヒロト GT-R

全日本GT選手権でM.クルムと田中哲也がステアリングを握る'01モデルのGT500クラスマシン。

RACE レース

ノーマル　マツダ RX-8

RX-7の後継モデルとして話題のクルマ。自然吸気ながら250PSを発生するレネシス(ロータリー)を搭載。

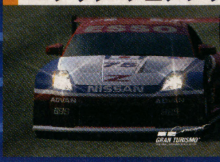
プロフェッショナル　ニッサン GT-R コンセプト

次世代スポーツカーとして東京モーターショーに出展されたコンセプトモデル。その性能やいかに!?

こんなマシンも出てくる!!

ゲームを進めていくと、まだまだ多種多様なマシンたちが登場する。以下で紹介するのは、その中のごく一部だ。

ニッサン フェアレディZ LM



カラーリングが過去GT選手権に出場していたニッサン300ZX(「GT2」に収録)と同じものだ。

マツダ RX-8 LM

'91年のル・マンで日本車初の総合優勝という偉業を成した787Bのカラーリングに彩られたRX-8。

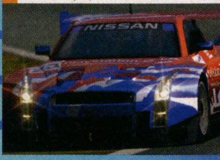
トヨタ RSC ラリーカー

トヨタ車といえばこのカラーリング、というくらいメジャーなカストロールカラーのRSC。

ホンダ NSX TypeR LM

NSXは'95年のル・マンでクラス優勝を果たした名車。その速さは世界が認めるところだ。

ニッサン GT-R コンセプト LM



'99年のル・マンを戦ったニッサンR391と同一のカラーリングを施したGT-Rコンセプト。

COLUMN 「GT」上級者は“買い”なのか?

「GTC」は初心者向けであるというのは前号でも触れたが、プレイして思ったが、実際のところかなり易しい。ヌルすぎるくらい。じゃ「GT3」を散々やり込んだ上級者には不用かと言えば、意外とそうでもない。クルマの動きを含めて、ボリュームが小さくなったぶん、明らかに“質”が上がっているから、走ってて面白い。手軽だし対戦用に購入するのも悪くないと思うよ。(政綱)

■駆動方式によるドライビングの違い

実際にクルマを乗り比べてみて、それぞれ操作性が違うことはお気づきだろう。それはクルマの個性でもあるのだが、駆動方式の特性でもあり、右に紹介する4つの駆動方式の特性を頭に入れておくことで、より各車にあったドライビングが可能になる。右で紹介するのは、あくまで一般論であり、概念が当てはまらないクルマも存在するが、参考にしてほしい。

FF(前輪駆動)

フロントタイヤが駆動と操舵を担っているため、負担が大きくアンダーが強くなりがち。加えて加速性能にも劣るが、挙動が安定しておりスピンすることはあまりない。

最近のクルマは大半がこのFF。ビギナー向けの駆動方式だ。

FR(後輪駆動)

FFに比べるとフロントタイヤの負担が小さく、操作性がよい。しかしコーナーでは、きちんと荷重移動を行わないとアンダーが出やすいのが欠点。ドライバーを選ぶ方式だ。

意図的にオーバーステアに持ちこめるのでドリフトは得意。

MR(後輪駆動)

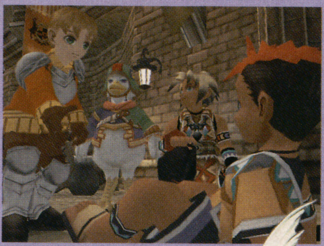
最も重いエンジンを車体中央に配置しているので重量バランスに優れ、操作性はすこぶるよい。加速性能にも長けているが、アクセルオフでオーバーステアになりやすいのが弱点。

コーナリングのシャープさでは他の追随を許さない。

4WD(4輪駆動)

今ではさまざまな電子制御デバイスにより改善されてきたが、基本的にアンダーがやや強め。とはいえ、安定性はすこぶる高く、加速性能も最もよい。比較的重いのが弱点か。

悪路でも安定しているのでダートでは必須といえよう。



108の宿星のもとに生まれし者たちと力の象徴である27の真の紋章

三度(みたび)、宿命の星が輝きだす──

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■	プレイステーション2
2002年3月発売予定・完成度	95％
価格■	未定
ジャンル■	RPG
発売元■	コナミ
プレイ人数■	1人
ディスク枚数■	未定(DVD-ROM)
セーブ使用容量■	135KB
URL■	http://www.konamityo.com/genso/
対応機器■	未定
備考■	──

幻想水滸伝Ⅲ

GENSOSUIKODEN Ⅲ

正統派な作りの中に広がりを見せる、

シリーズを重ねるたびに多くのファンから熱い支持を得てきた本作品も「Ⅲ」となり、PS2の舞台で大

100人以上もの登場人物らがシナリオ・戦闘で個性を発揮

キャラクター性

仲間となるキャラクターは全部で108人もいる。「え？　そんなに多くちゃ頭がパンクするよ」なんて思うだろうが、そこはなんといっても「水滸伝」。天寿星、地文星などの、108星にちなんだ役割と性格付け（かなりアバウト。でもそこがまたイイ）が見事にプレイヤーを惹き込む。さらに、人間、動物、亜人種、機械、聖獣といった異種族の存在も、ファンタジーならではの彩りとして光っている。

明確な描き分け

性格付けはもとより、複雑かつ明確な人間関係の描き方も特徴のひとつ。大なり小なり、必ずドラマが生まれる。

役割分担も

各人は固有の武器を持ち、戦闘での参加スタイルも異なる。また本拠地では、武器屋や倉庫係などの役割もあったりする。

© 1995 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO　※画面写真は開発中のものです。

水滸伝 ── その名は、中国史を語るうえで欠かせない『中国四大奇書』のひとつとして、幅広く世に知られている。この『水滸伝』は、『項羽と劉邦』『三國志演義』『史記』といった有名な著作と名を連ねながらも、日本人にはそれほどなじみがないのもまた事実だ。だがその根幹には、ビシッと大きな魅力が存在している。それは、星の導きを持つ108人の好漢が、激動の歴史を戦い抜く生き様 ── 。幻想＝ファンタジーという世界に、その熱い人間ドラマのエッセンスを盛り込んだ「幻想水滸伝」。メインストーリーは完全なオリジナルであるものの、随所に『水滸伝』の歴史群像が散りばめられており、それが多くのファンを虜にする魅力なのかもしれない。

メイン108人の登場人物や、飽きさせない演出の戦闘など、親しみやすさを追求した「幻想」シリーズ。その最新作「Ⅲ」が、PS2という舞台で新たな物語を綴っていく。まずは、シリーズの魅力を知ることから、本作品に踏み込んでみることにしよう。

時代背景 壮大な歴史の流れがそこにある

『水滸伝』が題材に含まれているとはいえ、「幻想」シリーズの世界はオリジナルだ。大きく、そして静かに水をたたえるトラン湖。その一帯を支配する「赤月帝国」への反抗勢力が、物語を大きく動かしていく。この「幻想水滸伝」の世界には判明しているだけで約800年の歴史があり、ゲームではそのうち8年ほどが取り上げられている。ここに、その歴史の一部を紹介しよう。

門の紋章戦争 ─幻想水滸伝─

皇帝バルバロッサは、宮廷魔術師ウィンディが現れたことで政治を省みなくなった。募る民衆の不満。そこへ現われたのが、オデッサ・シルバーバーグ率いる解放軍だった。しかし帝国は、レナンカンプにある解放軍のアジトを襲撃。民衆の希望、オデッサはここで絶命する。

その後、帝国六将軍のひとり、テオ・マクドールの息子が解放軍を引き継いだ。トラン湖の廃城を本拠地にし、しだいに勢力を広げていく解放軍。帝国五将軍の寝返り、竜洞騎士団の助力、異種族の協力を得て、2年後、ついに帝都グレッグミンスターを陥落。赤月帝国は消滅した。

主人公が親友から譲り受けた、27の真の紋章のひとつソウルイーター。これが始まり──。

継承戦争

太陽暦446年。230年もトラン湖西方周辺を支配していた「赤月帝国」内で、帝位継承権をめぐる紛争が勃発。最終的には、正統継承者バルバロッサ・ルーグナーが勝利を収め、皇帝となった。

デュナン統一戦争 ─幻想水滸伝Ⅱ─

門の紋章戦争ののち、解放軍の主要メンバーがトラン共和国を建国して3年……。トランより北方、ハイランド王国の皇王アガレスと、ジョウストン都市同盟のミューズ市長アナベルの間で休戦協定が結ばれた。そんな折、ハイランド軍のユニコーン少年兵部隊が夜襲を受け、全滅。それは、ハイランド軍を指揮するアガレスの息子、ルカ・ブライトの仕業だった。── その現場から逃げ延びた2人の少年が、輝く盾の紋章、黒き刃の紋章を手にすることで歴史は大きく揺れる。盾の紋章を得た少年は新同盟軍のリーダーとなり、対抗勢力を築く。結果、ハイランドは滅び、ここに本当の意味での統一が成されたのだった。

ユニコーン少年兵部隊所属の主人公と、その親友ジョウイ。紋章が彼らの運命を別つ──。

27の真の紋章

この世界の創世期から存在する、すべての力の象徴──それが「27の真の紋章」。歴代の権力者たちは、こぞってこれを求めた。それは、所有者に与えられる、不老と強大な力の魅力にほかならない。また、時の流れとともに、「27の真の紋章」から多くの眷属がこぼれ落ちた。まれに地中から見つかるそれらは「封印球」と呼ばれ、体に宿すことで魔法などを行使できるようになる。

幻想シリーズならではの深みがPS2に！

きな変貌を遂げる。これから広がる新たな「幻想」ワールドを前に、まずはその魅力のなんたるかを紹介していこう。

仲間にするまでの過程もおもしろい。主人公以外をすべて女性キャラにする必要があったりとか……。

パーティ編成に見る 自由度

パーティを組んで同時に旅ができる仲間は6人まで。だが、108人の仲間の多くは戦闘要員として活躍してくれる。つまり、その組み合わせだけでもかなりのパターンがあるわけだ。さらに、二人以上の攻撃を組み合わせた、合体攻撃のようなものも存在するため、思わず頭を抱えるくらいにフリーな編成が楽しめる。そこが、戦闘を含めたパーティでの冒険の魅力といえるだろう。

6人パーティの組み合わせを楽しむ

もちろん、「Ⅲ」でも6人パーティでの自由度は健在。戦闘はもちろん、イベントをこなすのにも編成内容が重要になる場面が出てくるだろう。

Scenario
Battle
Others

3つの観点から幻想水滸伝Ⅲに迫る

GENSOSUIKODEN Ⅲ

それぞれが想いを抱き、トラン湖をのぞむデュナン国の歴史にその足跡を記していく。キャラクターのみならず、街やフィールドもていねいに描かれている。

舞台となるのは、「デュナン統一戦争」から15年後の世界。ジョウストン都市同盟（現デュナン国）の北に位置するグラスランドとハルモニア神聖国、その西のゼクセン連邦を中心に、新たな108宿星の物語が展開される。そして、いよいよここから「Ⅲ」について、主だった新要素を中心に説明していく。もっとも大きな変更点は、2Dから3Dグラフィックの表現になったこと。これにより、個々のキャラクターの表情や動き、服装にいたるまでが細かく描写され、これまで以上に感情移入に拍車が掛かるだろう。とまあ、そのあたりは見てもらえばわかるので、説明が必要なシステム関係を、3つの観点から探ってみることにする。

炎の英雄

50年前、盗賊団"火の運び手"を率いてハルモニア国境付近を荒らし回り、「27の真の紋章」のひとつを奪って姿をくらました。

Story

カラヤクランの族長の息子ヒューゴは、母に託された休戦の新書を携えて、ゼクセン連邦の首都、ビネ・デル・ゼクセへと旅立った。同じ頃、ビネ・デル・ゼクセは、先の戦いでの英雄、女騎士クリスの凱旋パレードがにぎわいを見せる。グラスランドとの戦いを勝利に導いた彼女を、人々は拍手で迎えた。そしてここには、北の大国ハルモニア神聖国辺境警備隊12小隊を率いるゲドの姿もあった。つかの間の休息を楽しんでいる彼に、本国から新たな司令が下る。かつて、グラスランドの諸民族を率いてハルモニア神聖国と戦い、歴史の向こう側へと姿を消した炎の英雄、その残党を探し出せと。

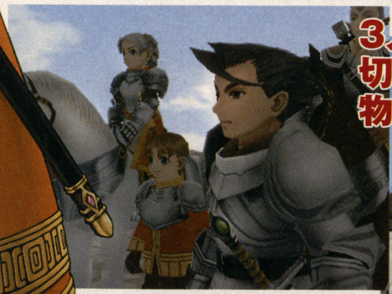
3人の運命の歯車が、今、急激に加速し、回りはじめた……。

シリーズを踏襲しながらも、新たな試

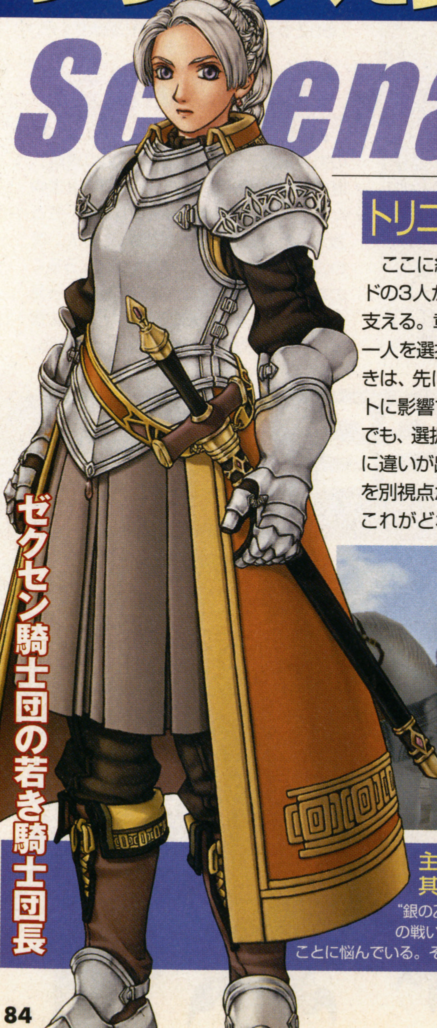
Scenario 視点が違えば、見える想いも違う

トリニティサイトシステム

ここに紹介するクリス、ヒューゴ、ゲドの3人が、「Ⅲ」の主人公として物語を支える。章の区切りのたびに、いずれか一人を選択して進めるのだが、特筆すべきは、先に見たイベントが以降のイベントに影響する、という点。同じイベントでも、選択した主人公によって状況選択に違いが出て、さらにその次のイベントを別視点から体験できる……となれば、これがどれだけ物語に深みを与えることか容易に想像できるだろう。ひとつの出来事をたくさんの角度、視点から楽しむことができるシステムなのだ。



3人の視点を切り替えて物語を観る！



ゼクセン騎士団の若き騎士団長

主人公 其の壱 クリス

"銀の乙女"と勇ましく称されながらも、先の戦いで戦死した前騎士団長のあとを継ぐことに悩んでいる。そんな繊細な一面を持つ女性だ。

ハルモニア南部辺境警備隊の小隊長

主人公 其の参 ゲド

ハルモニア地方辺境警備隊小隊長の任に就く男。彼の率いる12小隊は、数ある警備隊中随一の腕利き集団と言われているが、そのやり方には強引なところが見受けられる。

カラヤクランの族長の息子

主人公 其の弐 ヒューゴ

母親譲りの武術の腕は、クランの中でも一目置かれるほど。「外の世界で見てきたことをクランのために役立てなさい」という母に従い、諸事を兼ねて旅立つ。

「幻想」シリーズの通常戦闘は、エンカウント式の行動コマンド入力タイプだが、それは今回の「Ⅲ」にも引き継がれている。とにかくオーソドックスで、わかりやすいのがこのシステムのうれしいところだ。さらにこの「Ⅲ」では、シリーズの遊びやすさをそのままに、演出と戦略を大きく強化する要素が追加されたので、紹介しておこう。また、キャラクターの位置やカメラワークなどを固定しないFPBS（自由位置戦闘システム）によるダイナミックな演出の戦闘シーンにも期待したい。

画面下に映る、「行動力システム」の詳細は次回以降で解説しよう。

FPBSで、魔法発動シーンも毎回新鮮！

Battle 戦いのたびに新鮮な高揚感を

バディシステム

これまでは、パーティメンバー6人個々に行動を命令していたものが、「Ⅲ」では前衛と後衛を合わせて一組の「バディ」とし、3回の命令入力で1ターンを形成するものとなった。二人での連携攻撃を基本としているので、見た目もかなり格好良い！

前後の二人で一組

前後二人にワンセットで行動を命令する。キャラクターの特性により、さまざまな連携バリエーションが生まれることだろう。移動範囲の制限もある!?

二人が一緒に攻撃することで、剣と魔法の連携攻撃、お互いが背中合わせで防御する、といった、よりリアルな戦闘が繰り広げられる。当然、興奮も倍増だ！

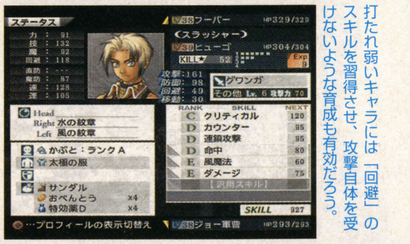
ライドオンシステム

グリフォンやドラゴン、騎馬などに乗って戦えるというこのシステム。攻撃力や移動力がアップし、戦いを有利に展開できるので、戦闘での重要なファクターとなりそうだ。ただし、「バディ」を組んでいないと実行できない。

乗りこなせるかどうかは、キャラ同士の相性もあるだろう。「ライドオン」するとHPは統合される。

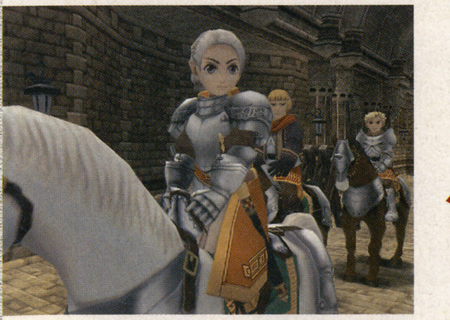
スキルシステム

基本能力値以外にキャラクターの特性付けを強調する、「スキル」制が導入された。キャラクターごとに、"カウンターを取れる" "盾での完全防御" などの特殊能力を覚えさせられる。これによる、戦術の変化も楽しめるだろう。



打たれ弱いキャラには「回避」のスキルを習得させ、攻撃自体を受けないような育成も有効だろう。

みとともに描かれる108星の物語



「幻想」の人気の秘密は、やはりキャラクターやシステムにあると言われている。だが、その一端を担うものに、「幻想」ならではのサブコンテンツが挙げられる。いわゆる本編の味付け的存在なのだが、それらが要所要所で絶妙に織り込まれてくるのだ。

Others

バリエーションに富んだイベント群

本拠地システム

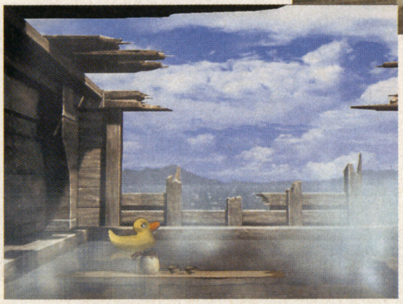
『水滸伝』の "梁山泊" という天然の要害をモチーフにしたシステムで、108星の仲間たちが集う場所だ。安らぎを得たり、戦いの準備をしたりと利用方法はさまざま。前作では、ここで数多くのミニゲームもできた。

集団戦争イベント

これまでの「戦争イベント」に代わる新システム。通常戦闘時の能力が反映され、より集団戦闘での個々の活躍が見られるかもしれない。また、108星の非戦闘要員がどんな形で活躍するかも気になるところだ。

一騎討ちシステム

これは、演出の一環として特定のイベント中などに発生する、相手側とプレイヤー側の一対一の戦いだ。「戦闘」「防御」「必殺」といったコマンドを、お互いが仕掛け合って戦う。単純な "三すくみ" ではないらしい。



仲間を集めて快適な拠点に

108星の仲間が加わると、キャラにちなんだ施設が本拠地内に増設されるようになっている。左ののどかな写真もそのうちの1つ？

ドリマガ
特報 PS2
対応機種■プレイステーション2
2002年春 発売予定・完成度75%
価格■ 未定
ジャンル■RPG（ネットワークRPG）
発売元■スクウェア
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定（DVD-ROM）
URL■http://www.playonline.com
対応機器■PS2専用モデム、PS2専用ハードディスク
備考■通信環境、ハードディスク必須。ネットワーク専用ゲーム。

FINAL FANTASY® XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

FF XI ついに触った!! βバージョン

ヴァナ・ディール初冒険ドキュメント

β2版テストもついに開始され、一気に注目が高まった「FF XI」。白状すれば、担当もこのβ2版に触れるまで、本作の可能性を見い出せていなかった。いや、甘く見ていた。そこで今回は作品の臨場感を伝えるため、β2版をプレイした様子を冒険記としてつづっていこうと思う。

第一章 誕生

ドリマガの聖戦士 ヴァナ・ディールの大地に立つ！

私はドリマガから派遣された性……、もとい聖戦士。今回の私の任務は「FF XI」の世界を探るため、ヴァナ・ディールの地に潜入することだ。
『最初に、自分が演じるキャラクターを作ってください』
おお、スクウェア宣伝部・Kさんからの天の声。まずは種族の選択か。やっぱりここは、歩くときにド○えもんのような足音がしそうな、タルタルしかないだろう。裏設定は「男気あふれるタルタル族のナイスガイ。でもクリスマス前に彼女にフラれ、ちょっぴりロンリーな27歳」というところでどうか。
『現実味あふれる設定ですね』

種族ごとにグラフィックパターンが多数用意されているので、理想に近いキャラを作成できるのだ。

Character File

異界に住むさまざまな種族

ヴァナ・ディールの地には、多種多様な知的種族が生活しており、プレイヤーはその中から自分の分身となるキャラクターを選択することになる。各種族ともに男性・女性の外観が用意されており、顔や服装なども、膨大なパターンから選ぶことができるのだ。

ヒューム

ヴァナ・ディールで生活する人型種族。能力的にもっともバランスがとれてるのが特徴。

エルヴァーン

スラリとした長身と褐色の肌が美しいエルヴァーンは、近接戦闘を得意とする種族だ。

タルタル

子供のような外見を持つ種族。その見た目に反して、魔法を扱う素質に恵まれている。

ミスラ

【流浪の狩人】
ウィンダスでタルタルと共存する少数種族で、敏捷性に優れ、高い狩猟能力を持つ。ミスラの男性は、生まれた土地から外に出ることはないため、外の世界で見かけることはまずない。よって、プレイヤーキャラとして選択できるのは女性のミスラだけだ。

ガルカ

力あふれる肉体
おもにバストゥークに住む大柄な種族。身体能力に恵まれており、攻撃に対する耐性と、体力の高さは群を抜いている。ガルカは「転生」という特殊な方法で子孫を残すため、男性・女性の性差はなく、プレイヤーとして選択できる性別も1種類のみだ。

©2001 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
Title Design by Toshitaka Amano

第二章 旅立ち

いざ魔物がひしめく荒野へ……と、その前に「ジョブ」を会得

リアルすぎる設定にちょっとブルーになりつつ、「ジョブ」選択にいってみよう。戦士、モンク、赤魔道士……。なんだか初代「FF」を思い出すなぁ。
『最初に選べるのは、この6種類なんですが、ゲームが進むうちに選べるジョブがどんどん増えていくんですよ』
おお、またしても天の声。ジョブにはそれぞれ特殊な「アビリティ」もついているし、「FF V」に近いシステムなんだろうか。「V」のときはクリスタルを集めると選択できるジョブが増えていったけど、「XI」ではどうなるんだろう。……む？ ということは、魔物を呼び出す「アレ」とか、空高くジャンプして攻撃する「アレ」とかも登場するということか!?
『う～ん、それはまだヒミツです。でもジョブの中には、とっても珍しいレアジョブなんかもあったり、なかったり……』
レ、レアジョブですと～!? 天よ、それはものすごく気になる単語ですぞ～！

さんざん悩んだあげく、黒魔道士を選択。迫り来るモンスターどもを焼き尽くしてやるぜ。ちなみに、ジョブによって装備できる武具は決まっているので、どんなジョブに就いているかがひと目でわかるのだ。

理想キャラの作成も思いのまま

FF初期を彷彿させるジョブシステム

本作ではキャラクターを作成する際に、ジョブ（職業）を選択することになる。ある特定のジョブに就くことで、魔法などの固有能力やアビリティを身につけられるのだ。これは初期のFFシリーズではおなじみのシステムで、ジョブチェンジをすることでさまざまな能力を会得できる。たとえば、魔法を操る戦士のような、個性的なキャラクターだって作れるのだ。

ジョブチェンジでさまざまな能力を身につけるか、ひとつのジョブを極めるか……。

内に秘めた第二の剣ジョブアビリティ

それぞれのジョブには「ジョブアビリティ」と呼ばれる、固有の特殊能力が備わっている。これは、ジョブに付随したもので、たとえば、効果時間内だけキャラクターの戦闘能力を上げたり、連続で魔法を使えるようにしたりと、冒険の中で非常に役立つものばかりだ。経験値をためてジョブレベルが上げるごとに、使用できるアビリティの数も増えていくようだ。

身につけたアビリティは、ジョブチェンジをしてもそのまま引き継がれるらしい。

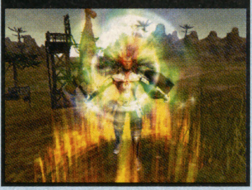
初めに選択できる6つのジョブ

戦士

《武器の扱いの専門家》

さまざまな武器の扱いに精通した、近接戦闘のエキスパート。たいていの武具を装備できる。体力や攻撃力に優れており、仲間の盾となって最前線で戦うことになるだろう。

マイティストライク



効果時間内は、すべての近接物理攻撃がクリティカルヒットになる。

モンク

《格闘戦では右に出る者なし》

鍛え上げた己の肉体を武器にして、徒手空拳で戦い抜く格闘の専門家。剣などのかさばる武器は装備できないが、素手でも十分にモンスターたちと渡り合うことができる。

百烈拳

効果時間内は攻撃力が上昇し、素早く連続攻撃が繰り出せるようになる。

白魔道士

《安息をもたらす癒し手》

防御や回復を主とする白魔法に長けた魔道士。前線で戦う仲間に、後方から魔法でバックアップする。幾多の危険が待ち受ける旅には欠かせない存在となるだろう。

神の祝福

効果範囲内にいる味方の体力を、大幅に回復してピンチを救う技だ。

黒魔道士

《強大な魔力を操る破壊者》

攻撃や呪詛を主とする黒魔法に習熟した魔道士。強力な攻撃魔法は、剣が通じないようなモンスターをも打ち倒す力を持つ。これもパーティにひとりは欲しいジョブだ。

魔力の渦

効果時間内、MPを消費することなく魔法を使い続けることができる。

赤魔道士

《魔法も剣も扱う万能の戦士》

白魔法と黒魔法の両方を使いこなし、さらにはある程度剣も扱うという万能型の魔道士。ただし魔法も剣も、専門の戦士や魔道士に比べると習熟に時間がかかるようだ。

連続魔法

効果時間内は短い間隔で、魔法を連続して詠唱することができる。

シーフ

《素早い動きで敵をかく乱》

敏捷性に優れた盗賊。正面から堂々と戦うよりも敵の行動を妨げたり、アイテムを盗んだりといった特殊行動に長けている。テクニカルな戦術で戦う異色のジョブだ。

完全回避

効果時間内は、いかなる近接物理攻撃もすべて回避してしまう。

第三章 出会い

運命的な巡り合わせから心強い仲間が！

『ここは、タルタルが治めている国・ウィンダス連邦です。東の広場に行ってみてください。私のしもべが待っています』
ほう、私と同じような天の御使いがこの地に。あの名前が白く表示されている人だろうか？
「はじめまして。私はタルタル族の戦士・Sakuです。あとから、ヒューム族の女戦士のJuliaも来てくれますよ」
こ、これは恐縮です。こちらこそよろしくお願いするですよ。Saku兄と呼ばせてくだせえ。
「こんにちは、Juliaです。今日はよろしく!」
おおっ!?　ここには私とSaku兄しかいないのに、どこからともなく声がっ!!　私こわいっ!!
「同じパーティメンバー同士なら、離れた場所にいても会話ができるんですよ」
なるほどー。現実世界のケータイみたいなものですね姐さん。これさえあれば、
「もしもし。今どこ～?」「街の入り口でモンスターと交戦中！早く助けにきてー!!」「待ってろ！3分で行く!」ということができるわけですな。便利便利。

最大で数十人の仲間とともに旅ができる！

パーティ

ゲーム中、ほかのプレイヤーに対して「仲間に誘う」コマンドを実行することで、パーティメンバーに加えることができる。パーティは最大6人まで参加可能だ。

アライアンス（同盟）

パーティ同士の同盟のことで、最大3パーティがともに行動できる。つまり、18人の大集団で敵と戦えるのだ。人海戦術で、強力な敵とも渡りあえるようになる。

画面右に表示されているのが、パーティメンバーの名前とHP。戦いというよりも、お祭りのような騒ぎだ。

第四章 死闘

突如襲いかかる魔の使者　勇者たちよ窮地に立ち向かえ

わ、街から出たらいきなりモンスターが！　私こわいっっ!!
「落ち着いて。あれはヴァナ・ディールに生息する、害のない小動物です。こちらから攻撃しない限り、めったに襲ってくることはありませんよ」
な、なんだ……。じゃあ、人型のこいつも気にする必要はないんですね、Saku兄。
「おっ、そいつはゴブリンですね。その中でも、魔法を使ってくるヤツなので気をつけて」
え、魔法？　……って、どっげえぇぇ～!!　身体に火がついた～（HP：9/50）。
『街から離れるにしたがって、生息しているモンスターも強くなっていくんです』
天よ、今それどころではないんですってば。瀕死ですってば。
「後ろに下がって休んでいてください。私が相手します」
おお、すさまじい剣さばき！小柄なタルタルでも肉弾戦ができるんですね、Saku兄！
「種族によって多少能力差はありますが、それほど大きな問題じゃありません。タルタルでも立派な戦士になれるんですよ」

すべてがリアルタイムで進行する世界

「FF XI」の世界では、すべての出来事がリアルタイムで進行する。たとえば、荒野でたたずんでいると、後ろから近づいたモンスターに襲われたり、モンスターに襲われてピンチのところに、見知らぬプレイヤーが通りかかって助けてくれるといったことも起こるのだ。

モンスターに襲われている人を発見。本作では他人のピンチを救援することも可能だ。

戦いを仲間に任せてしまえば、傷ついた自分は後方に下がって回復に専念できる。

リアルタイムで行われるオートアタックバトル

戦闘は既存のRPGに近い？

モンスターが視界に入ったら、近づいて「ターゲット」する。

ここで「攻撃」を選択すると、一定のテンポで攻撃を開始する。

攻撃中に魔法やアビリティを選択すると、各特殊攻撃を繰り出すのだ。

ゲーム中ではリアルタイムで時間が流れているので、戦闘も同じようにリアルタイムで進行する。といっても「PSO」のようなアクションバトルではなく、コマンド式の半自動戦闘が展開するのだ。
モンスターはフィールド上に見える状態で徘徊しており、接近した状態で「ターゲット」を行うことで、それに対してどのような行動をとるかを決める。従来の「FF」シリーズのように戦闘画面に切り替わったりせず、フィールド上で戦うことになるので、戦闘中にほかのモンスターが集まってきて複数の敵に囲まれる、という展開もありうる。また、戦闘はほかのプレイヤーにも見えるので、時に助太刀するのもいい。

魔法の詠唱が妨げられる？

強力な魔法ほど発動に時間がかかる。魔法詠唱中に攻撃を受けたり、キャラクターを動かしたりすると、魔法が中断されることも。

第五章 静戦

国家間の勢力争いに果敢にも参加するが……

ふう、だいぶ戦いにも慣れたな。……ん、なにやら気になるメッセージが。「現在のリージョン（地域）情勢」？これは……。
『これは、本作の遊び方のひとつである「コンクエスト」の定期アナウンスです。詳しくは下の解説を読んでくださいね』
なるほどー。「FF XI」では、プレイヤー同士で血を流し合うことなく、覇を競うことができるのですね、天よ！
『ただ漫然とモンスターを倒し続けるよりも、何か目的があれば張り合いがありますしね』
まったくそのとおりですな！　よ〜し。国家の尖兵として、モンスターどもをこの地域から一掃してくれるわ！（……30分経過……）
それにしても、Julia姐は遅いなぁ。おっと、またメッセージが。「この地域はモンスターの支配下に置かれました」？
『プレイヤーがモンスターに倒され続けると、その地域はモンスターのものになるんです』
それは油断できませんなぁ。
「ごめ〜ん。しんじゃった〜」
Julia姐、おいしすぎます。

ウィンダスの支配地が……

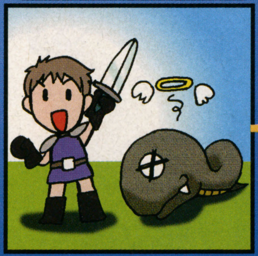
サンドリアに変わった！

プレイヤーたちの活躍で、国家の勢力は刻々と変化していく。他国がめざましい活躍をすれば、自国の支配地が奪われてしまうこともある。

国家間の支配権争いにも参加可能

ヴァナ・ディールの3国「サンドリア」「バストゥーク」「ウィンダス」は友好関係を築いているが、水面下では常に自国の領土拡大を狙っている。中立地域の支配権は、どこの国に所属する冒険者たちが、その地域のモンスターをもっとも多く倒したかで定められ、各国は冒険者たちにモンスター駆逐の任務を託している。プレイヤーたちがモンスターを制圧することで、各国の領土の奪い合いが展開されるのだ。
ある地域でモンスターを倒していくと、自分が所属する国に「コンクエストポイント」が加算されていく。これは週に1回集計され、ポイント総数がトップだった国が、その地域の支配権を得ることができるのである。

モンスターをどんどん倒すと



モンスターを倒すと自国の「コンクエストポイント」が加算される。一定時間ごとに、どの国がその地域で優勢なのかがアナウンスされる。

国の勢力が変動

週1回の集計で、もっとも優勢だった国がその地域の支配権を得る。そして支配地域の多さによって、どの国がもっとも富強なのかが決定する。

国が繁栄を迎える

順位が決定すると、トップの国に繁栄の1週間が訪れる。でも、次の週に順位をひっくり返されないよう、モンスター制圧に勤しまなければ！

自国が繁栄するとどんなメリットが？

自国がトップの座に輝くと、その国に所属するプレイヤーになんらかの恩恵が与えられる。その詳細は明らかにされていないが、物価が下がったり、報奨金が分配されたりといったことが考えられる。

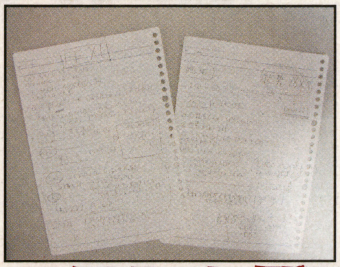
逆にプレイヤーの死亡率が上がると？

地域制圧に出かけた冒険者たちが、逆にモンスターに返り討ちにされ続けると、その地域はモンスターの支配下になってしまう。そうすると、その地域での戦力優先位はリセットされてしまうのだ。

最終章 感想

待ち望んでいたN・RPGの姿が、ここにあった！

これまでさまざまなネットRPGに手を出してきた私だが、これはかなり理想に近い作品になりそうだ。
「PSO」や「Diablo」のようにミニマムな集団で冒険するのもいいが、やはりネットRPGは数千人が一堂に会するようなゲームであるべきだと思う。「ウルティマオンライン」はその代表格だが、自由度が高すぎてプレイヤーを突き放している感があった。だが「FF XI」は、自由度の高さと社会性、そして目的意識がはっきり見える作品になっている。プレイする環境を整えるのは大変だが、万難を排してでもプレイする価値ありの作品だと断言する。



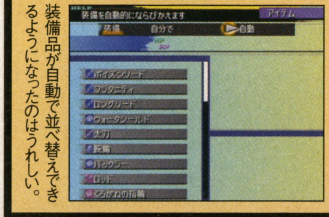
このメモにはいったい何が!?

さて次回の特報では、いよいよ「FF XI」β2の全貌を公開！　取材中にとった秘密メモの内容も明らかになる!!

TOPIC 「FF X」インターナショナルバージョン登場！

「FF X」のインターナショナルバージョン最大の目玉は、オリジナルのスフィア盤が追加されることだろう。配置そのものが違うほか、各キャラの初期位置が近いので、より育成の自由度が増すはず。また、本編のアナザーストーリーがムービーで収録されるが、なんと、本編の"後"の話とか。やった人は、なおさら欲しくなるかもね？

■スクウェア　■PS2
■2002年1月31日発売予定
■7,800円
■RPG
■DVD-ROM2枚組



装備品が自動で並べ替えできるようになったのはうれしい。

「X」のセーブデータが使えないのは残念だが、「永遠のナギ節」は必見の内容！

ドリマガ 特報 PS2

みんなココが知りたかった!!

作品の中核をなす育成システムを解説!!

グランディア エクストリーム

GRANDIA XTREME™

この「XTREME」が今までの「グランディア」シリーズともっとも大きく異なっている点は、キャラクターの育成システムにある。今回は“戦闘に特化したRPG”と呼ばれる本作の中核、キャラクターの育成システムについて解説していく。

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年1月31日発売・完成度100%

価格■7,800円／初回限定版9,800円

ジャンル■RPG（ロールプレイング）

発売元■エニックス

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

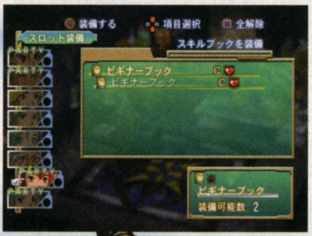
URL■http://www.enix.co.jp/

対応機器■　未定

備考■　——

「グランディア」の戦闘をより深みへと進化させる 「パーソナル・スロット・システム」の可能性

「パーソナル・スロット・システム」と呼ばれる育成システムにおいて、味方キャラは“器”のようなものである。知力が高い者や体力に優れた者など、もともとのキャラ特性は決まっているものの、そこに能力値を上げるアイテムを装着すればその能力は大きく変化する。このシステムがもたらすのはキャラの特性を生かしつつ各プレイヤーの戦略をも尊重する圧倒的な自由度。今回の「グランディア」には、レベル上げが嫌いな人でも、キャラを育てたくなってしまうおもしろさがある!!

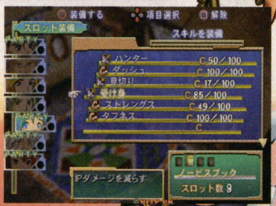


アイテムを装備させることで、キャラクターを自分の戦略に合うようにカスタマイズできる。

仲間の能力は2系統に大別される

各キャラクターをカスタマイズするためのアイテムは“防御力上昇”や“HP上昇”などの技能を追加する「スキルブック」と、さまざまな魔法を覚えるための「マナエッグ」の2種類。

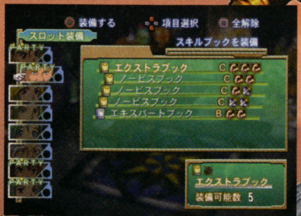
それらを装備するキャラクターも、スキルブックを多く装備できる“スキル系キャラ”とマナエッグを多く装備できる“魔法系キャラ”に二分される。8人の内、エヴァンはスキルブックもマナエッグも3つずつ装備できるバランスのよいキャラクターとなっている。



仲間内で一番小柄なティトだが、じつはスキルのほうが得意。

スキル系 スキルブックを何冊も持てるが マナエッグは少ししか持てない

スキル系のキャラはブランドルやウルクなど、体力・体術で勝負するようなキャラクターが多い。このタイプのキャラはスキルブックと呼ばれる本をたくさん装備できるため、より多くの技能を同時に発揮できる。攻撃力を上げたり、防御力を上げたりと用途はさまざまだ。

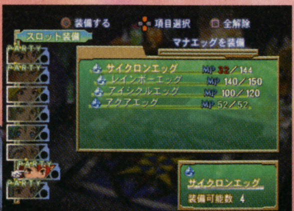


このタイプはスキルブックを多く装備できるため、いろいろな活躍が期待できる。

ただでさえ頑丈なウルクの防御力をスキルで上げればさらにタフになる。

魔法系 マナエッグを何個も持てるが スキルブックは多く持てない

魔法系のキャラはジェイドやミャムなど、体力よりも知力の高いキャラに多い。スキルブックよりもマナエッグをたくさん装備でき、当然ながら知力の低いキャラクターよりも魔法を使ったときの威力が高い。またマナエッグを多く持てるということは、さまざまな魔法を一度に持てるということでもある。



4つのマナエッグを装備したミャム。この数は使える魔法の数と直結する。

たとえ同じ魔法を使ったときでも、知力の高いキャラのほうが効果も高い。

X 長所を伸ばすか弱点補強か!? スキル装備

特殊技能「スキル」はキャラにスキルブックを装備させ、そこに各スキル（技術書）をはさみ込むことで効果を発揮する。スキルブックだけを装備しても意味はないのだ。

スキルブックにもいくつかの種類があり、より高等なスキルをはさみ込める物や、低いレベルのスキルしかはさめないが、複数のスキルをはさみ込める物などがある。

スキルを装備した状態で敵を倒すと"スキル経験値"が入り、スキルの熟練度が上がる。

冷風の呪法 SKILL

知力の低いブランドルが魔法を使っても、威力はたかが知れている。しかし、スキルを装備しておくと……。

スキル効果で威力が倍増！ スキル「冷風の呪法」を装備しただけなので炎や土の魔法はヘタなまま（笑）だ。

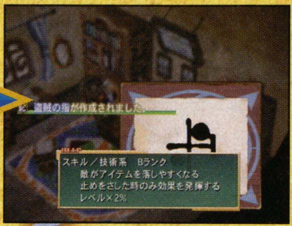
見切り SKILL

これはスキル「見切り」で相手の攻撃をかわしやすくなっている状態。敵もときどき装備してくるのがやっかいだ。

ダンジョンに落ちている羊皮紙から秘伝を学べ!!

スキルブックにはさみ込むスキルは、ダンジョンの宝箱から見つけたり、敵が落としたりするもの。拾ったままの状態では判読できないただの羊皮紙なのだが、街に帰り「技術屋」に生成してもらうとスキルとして使える技術書になる。敵がどんなスキルの羊皮紙を落とすかは生成するまでわからないので、一度クリアしたダンジョンの敵を倒しまくって優秀なスキルを探してみるのもおもしろいだろう。

敵が羊皮紙を落とした。……が、まだ何のスキルかはわからない。



技術屋で生成してもらうと何の技能かが判明し、スキルとして使える状態に。

X 魔法の卵（マナエッグ）に秘められた魔力を引き出す マナエッグ装備

本作ではキャラクター自身が魔法を覚えることは決してない。魔法はすべて「マナエッグ」というアイテムに封じ込められており、マナエッグを装備している間だけ、そこに封じ込められたいくつかの魔法を使えるのである。"このキャラはこの魔法を覚えられない"といった制約も一切ないので自分の戦略に合わせたマナエッグ装備を考えて戦うことになるだろう。

また、魔法を使うためのエネルギー、MPもマナエッグに封じ込められている。マナエッグに封じ込められたMPを使い切ると、そのマナエッグは一度街に戻るまでは役に立たない。つまり、マナエッグをたくさん装備できる魔法系のキャラクターは魔法を使える回数自体が多いということになる。

アストライア MAGIC

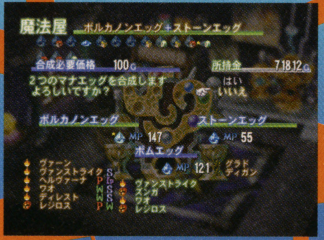
巨大な雷光を発生させ、周囲を焼き尽くす魔法。一定範囲内の敵をせん滅できる。

レヴァトロン MAGIC

炎のドラゴンを作り出し、敵を業火で葬り去る。どんなマナエッグに宿っているのか!?

マナエッグ合成で強力な魔法を入手

手に入れたマナエッグはそのままでも使えるが、魔法屋で別のマナエッグと合成してもらえば、さらに優秀なマナエッグに変化させてもらえる。優秀なマナエッグは封じ込められた魔法も多く、宿っているMPの量も多い。どれほど強力なマナエッグができるのか、今から楽しみである。

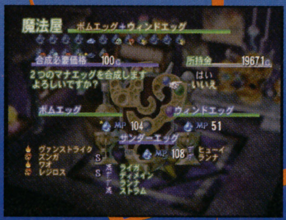


街の魔法屋にあるマナエッグ合成機。ここに2つのマナエッグを載せると一つに合成される。

優秀なマナエッグには、強力な魔法が多く封じ込められている。

より強力なマナエッグに突然変異することも

魔法の横に記号が書かれているのがわかるだろうか。これが突然変異マナエッグの証拠だ。



さらに合成しても突然変異の特性を維持することがあるという。

マナエッグを合成していると、ときおり普通の合成結果とは違う突然変異が発生する。合成の結果使える魔法は同じでも、普通より効果が高かったり、有効範囲が広かったりするケースがあるのだ。このうれしい突然変異を合成後にも遺伝させる方法があるらしい!?

©1997,1999,2000 GAME ARTS ©GAME ARTS / ENIX 2002
キャラクターデザイン：藤原カムイ
美術設定イラスト：ゲームアーツ美術班／野田弘一／相崎勝美

PS2版「グランディアⅡ」の制作を記念して、登場人物ゆかりの地を探訪する

風の記憶 GRANDIA II episode.3 Elena

PS2版

デュラムの洞窟前でミレーニアがエレナに変わるシーン。正直言って、このとき驚きませんでした？

ドリマガ **特報 PS2**

対応機種■プレイステーション2

2002年2月21日発売予定・完成度80%	
価格■6,800円	
ジャンル■RPG（ロールプレイング）	
発売元■エニックス	
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚	
URL■http://www.enix.co.jp/	
対応機器■	—
備考■	—

読者のみなさまへ

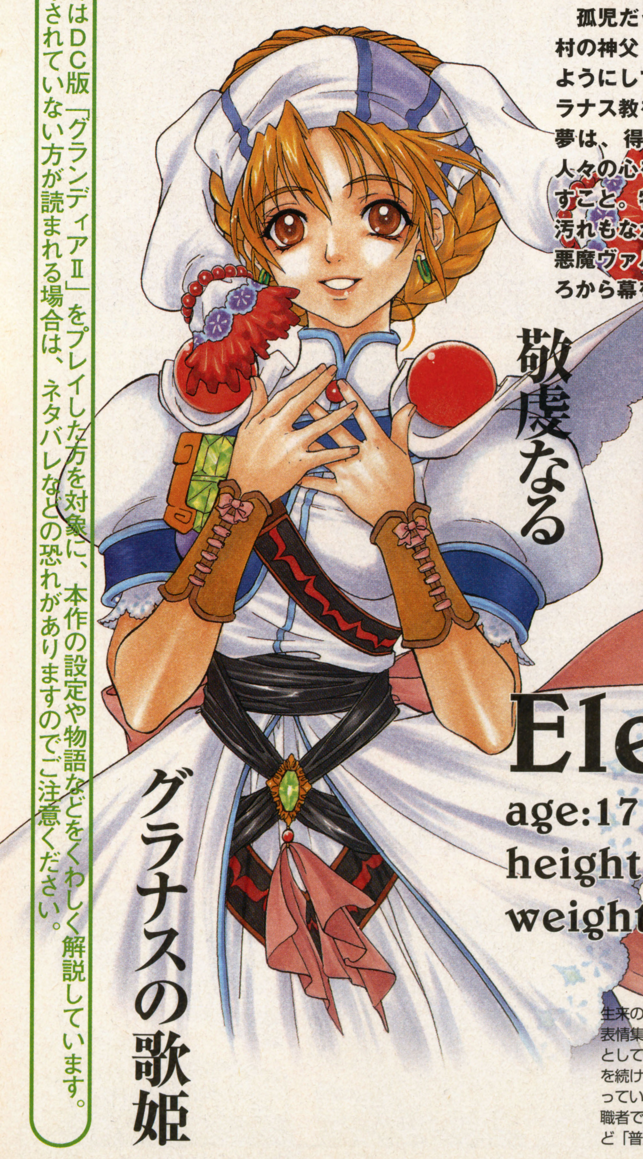
この連載ではDC版「グランディアⅡ」をプレイした方を対象に、本作の設定や物語などをくわしく解説しています。まだプレイされていない方が読まれる場合は、ネタバレなどの恐れがありますのでご注意ください。

登場人物ゆかりの地をめぐり、物語のテーマを探る『風の記憶』。第3回は闇の悪魔ヴァルマーに取り憑かれてしまったグラナス神官、エレナの登場です。自らの背負った試練に悩み、苦しみながら力強く成長していった彼女の旅を思い出してみましょう。

materials of GRANDIAII world

エレナ──汚れなき巫女に訪れた試練

She said to herself " What can I believe in? "



敬虔なる

グラナスの歌姫

孤児だったエレナはカーボの村の神父・カリウスに実の娘のようにして育てられました。グラナス教を心から信じる彼女の夢は、得意の讃美歌を歌い、人々の心をグラナスの光で満たすこと。物語は、そんな一点の汚れもなかった少女・エレナに悪魔ヴァルマーが取り憑くところから幕を開けます──。

DC版

教会で初めて会ったときも彼女は歌っていた。物語冒頭の名シーン。

DC版

純真無垢なエレナに悪魔ヴァルマーが入り込む。節制を重ね、心の闇を拒絶してきた彼女に試練のときが訪れる。

DC版

旅をすることで世界を見つめ、多くの経験をしながらエレナは変わっていく。作中、もっとも大きく成長するのは彼女かもしれない。

カーボの教会

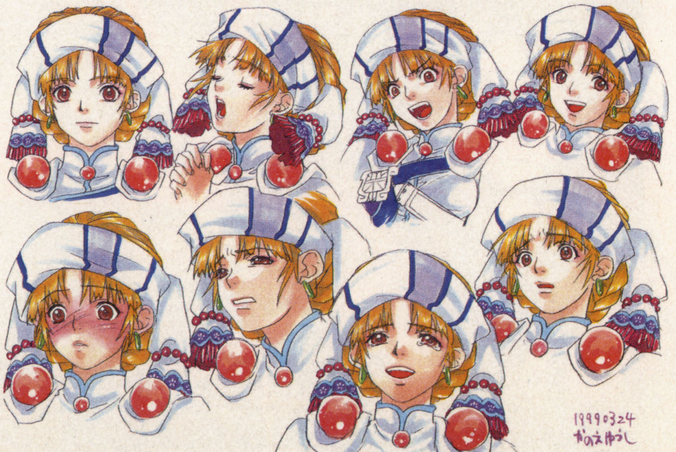
孤児であったエレナを引き取ってくれたカリウス神父が切り盛りする教会。村人の信仰心が厚いこの村で、グラナスだけを信じてエレナは育ってきたのだ。

Elena

age:17

height:158cm

weight:45kg



生来の明るい性格が見てとれる表情集。最初はグラナスの神官としての顔しか見せないが、旅を続けるうちに表現が豊かになっていく。その仕草は彼女が聖職者であることを忘れさせるほど「普通の女の子」らしい。

©1997,1999,2000 GAME ARTS　©GAME ARTS / ENIX 2002　キャラクターデザイン：かのえゆうし　世界設定デザイン：相崎勝美　みつの剣士

「ただ信じればいい」というのは間違いだと、私にもわかったけど……

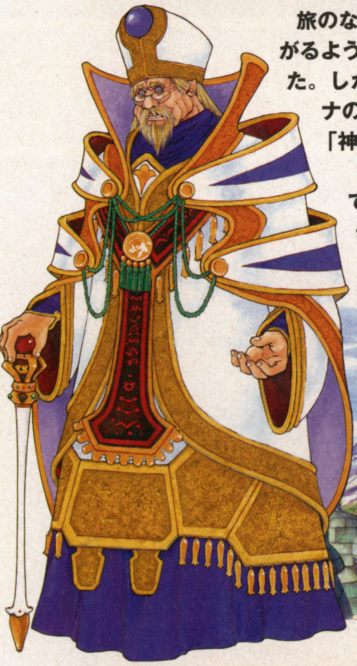
信仰と自由と
Like freeing a bird from the cage.

カーボの村を離れたことがなかったエレナにとって、リュードらとの旅は新鮮な驚きの連続でした。経典に描かれた悪魔とはまったく異なるミレーニアの姿、毎日を楽しく力強く生きる闇の民、ミルムで見たグラナス教の暗黒面、そしてリュードに惹かれる自身の心――。教会にいた頃とは違うさまざまな価値観がエレナのなかに芽生えていきます。

闇の民の国・サイラムの祭りを楽しむリュードとエレナ（上）。ミルムではグラナス教祭司長シレーネの凶行（左）を目のあたりにするが、エレナは毎日の祈りだけはかかさなかった。

サイラムの祭り

グラナス教の真実――信じるものを失ったとき、彼女は……
She was told the truth about....



旅のなかで多くの価値観に触れ、苦悩するエレナ。そんなとき、彼女がすがるように口にしたのは幼い頃から繰り返し聞かされてきた祈りの言葉でした。しかし、セントハイムの大神殿で法皇ゼラから語られた真実は、エレナの強く信じていたものを無残に打ち砕いてしまいます。

「神はすでに死んでいたのだよ」

かつてエレナと同じ衝撃を受けたであろう法皇が、彼女に真実を突きつけます。エレナはここですべてを失ってしまうのでしょうか。

世界のため、リュードのためにゼラの密命を遂行したエレナ。しかし……。

グラナス大神殿

神はいなかった。信仰の対象を失った絶望のなか、彼女は囚われの身に。

神魔の戦い

かつて起きた神魔の戦いでグラナスは消滅していた。経典に記された歴史はグラナスの民が創り出した偽りの歴史だったのだ。

ただひとつ、残されたもの
precious thing

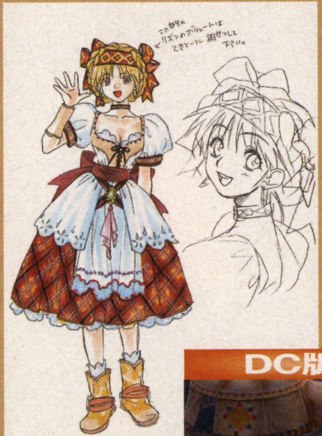
信じるものを失ったエレナに残されたのは、幼い頃、彼女が経典よりも早くおぼえた“歌”だけでした。もちろん歌うのは讃美歌ではなく、いつか獣人の村で聴いた、人々の営みを称える歌です。彼女は1～2回耳にしただけのはずですが、その歌声は闇の日の到来に脅える人々の心に新たな光を灯すのでした。

信仰にすべてを捧げてきた彼女にとって、今、残されているのは歌だけ。彼らとの旅がなければ、この歌を知ることもなかったはず。

グラナスの教えにすがるばかりだった人々も、エレナの歌で希望を取り戻す。

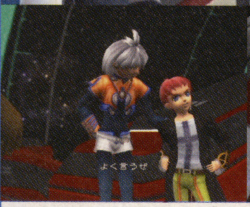
after...
世界をめぐる希望の歌声

すべてが終わり、神は死に、悪魔も消滅して、世界は人の手にゆだねられました。グラナス教徒のなかには絶望に暮れる人も多いことでしょう。でも大丈夫。そんな人にも、いつかは旅の歌姫が希望を届けてくれるから。彼女は歌う――人は何かにすがらなくても歩いて行けるのだ、と。そう、かつて彼女自身がそうだったように。



教会が意味を失った世界でも、エレナは旅芸人の一座に入って歌い続けた。そう、あの希望の歌を。

Xenosaga EPISODE I
Der Wille zur Macht［力への意志］



ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年2月28日	発売予定・完成度90%
価格■7,800円	
ジャンル■RPG(ロールプレイング)	
発売元■ナムコ	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■2枚(DVD-ROM)
URL■http://www.namco.co.jp/	
対応機器■	未定
備考■ 限定版(12,800円)も同日発売予定。	

いままであまり語られなかった「ゼノサーガ」のバトルは、個性的な登場キャラクターたちに負けないくらい、独創的で奥が深い構造になっている。ビジュアル、システムともに、ほかでは類を見ないものになりそうだ。そこで今回は、本作の戦闘システムについて探ってみよう。モノリスソフトの高橋監督の最新コメントも掲載！

ついに明かされた

バトルを構成する基本要素

マップ内でキャラクターを自由に操作する「コントロールフリー」中に敵と接触すると、画面が切り替わって戦闘画面に突入。このとき、味方パーティの3人がバトルに参加する。バトルはターン制で、プレイヤーは行動順が回ってくるごとにキャラクターを動かす。詳しい手順は続報で紹介するので、ここでは各ステータスの意味について解説しよう。

HP
「ヒットポイント」の略。そのキャラクターが攻撃を受けるたびに減っていき、これが0になると行動不能になってしまう。アイテムや、後述するエーテルなどで回復が可能。

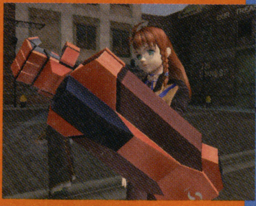
EP
「エーテルポイント」の略。各キャラクターは、このポイントを使って「エーテル」と呼ばれる特殊能力を使うことができる。エーテルには、魔法や攻撃などさまざまな種類がある。

AP
「アタックポイント」の略。各キャラクターは、行動ごとに決められたAPを消費して攻撃などを行う。大量のAPを持っていれば、たくさんの行動が可能。毎ターンに一定量回復する。

BC
「ブーストカウント」の略。敵を攻撃するたびに増えていく。この数値をためていくことで、戦術としてのバトルの面白さが増すらしい。続報を待ちたい。

シオンの武器“M.W.S.”

シオンの武器は、『M.W.S.(マルチ・ウエポン・システム)』という名の武装システム。



これももちろんヴェクター社の製品。パンチや電撃を放つ武器だ。

巨大アームの両サイドから出現したものは……電極棒!?

ギミックの変形が完了！ 準備が整い、いよいよバトルのスタートだ。

BATTLE KEYWORD① 通常攻撃

手持ちの武器などによる物理攻撃。これはキャラクターごとに決まった攻撃方法があり、有効射程も決まっているようだ。たとえば、同じ物理攻撃であっても、体術やロッドでは近接攻撃しかできないが、銃を使用できるキャラクターなら遠隔攻撃も可能だ。

各キャラとも多彩な攻撃パターンを持つ。たとえば、蹴りを入れたあとに武器で電撃を放つなんてことも……。

BATTLE KEYWORD② エーテル攻撃&魔法

エーテルとは、いわゆるRPGでいうところの魔法のことで、HP回復などができる。ただし、使い手によっては、攻撃方法の1つとして使える。どんな能力を発揮するかはキャラクターごとに決まっていて、状況によって使い分けが可能のようだ。

エーテルは、たとえばジギーの場合は「レーザー攻撃」、ケイオスは「気」、シオンやモモなら「魔法」という形で発現するらしい。

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。

モノリスソフト高橋監督に聞く！ ～「ゼノサーガ」の戦闘～

「手付けモーションで作り込んだキャラクターの動きがとてもキレイ。自負できるデキばえです」と高橋監督。

「戦闘システムは、なるべくリアルタイム感を損なわずに、なおかつ、これまでの自分たちが作り慣れたスタイルから脱却するような新しいものをと考えました。

敵はかなり歯ごたえのあるバランスに設定してあります。だから、むやみに先を急ぐと後々の戦闘が厳しくなるでしょう。戦いを有利にするコツを見極めることや、効率よくキャラクターを育てること自体も戦闘の楽しみになると思います。アイテムからスキルを引き出す、キャラクターのパラメータを上げる、特殊な技を成長させるなどの要素も成長にからんでいるんですよ。プレイしながら、そのあたりのシステムがつかめてくると、比較的楽に進められるようになるでしょう。

これから発売まで、クリスマスと正月返上で作り込んでいきます。ぜひ楽しみにしていてください」（高橋）

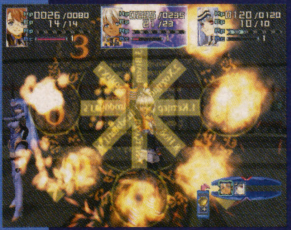
「キャラの効率よい成長が戦闘のカギになります」

戦闘システムを紹介

BATTLE KEYWORD 3 必殺技

必殺技は、威力は絶大だが多量のAPを消費する攻撃方法だ。エーテルと混同してしまそうだが、APを消費する物理攻撃が強力になったものが必殺技と覚えておこう（エーテルではEPを消費）。もちろん、これもキャラごとに特徴ある技が設定されている。

コスモスの必殺技の1つ「F-GSHOT」。ハンドバルカンを転送してきて攻撃する。



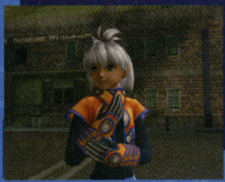
ケイオスの必殺技の1つ「円月飛掌」。空中に魔方陣を描き、その力で敵を吹き飛ばす攻撃だ。

モモの必殺技の1つ「プチメテオ」。ロッドの先端を大きな星に変化させて、スイングで敵を殴る。

BATTLE KEYWORD 4 勝ちポーズ

やっぱり最後は、これがなくっちゃ落ちつかない。戦闘が終了したら、参加者の勝ちポーズでキメ！ 美麗な3Dポリゴンと滑らかなモーションが、キャラクターの魅力を最大限に表現する。

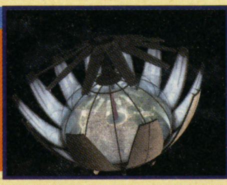
元気よくジャンプしたあとは、バストアップのカメラ目線でキメるのがモモのポーズ。



物静かなケイオスは、勝ちポーズでも穏やかに微笑む。

新キャラクター続々公開！

クーカイ・ファウンデーション

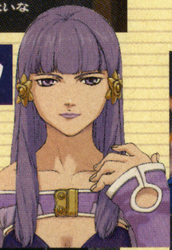


12年前、第2ミルチア自治州の音頭とりで編成された特殊財団。その拠点は、巨大な無軌道型コロニーである。財団構成員の多くは、「ライフリサイクル法」の被害者たちであるとされているが、その法律とはいったいどんなものなのだろうか？

ガイナン・クーカイ

26歳。特殊財団クーカイ・ファウンデーションの代表理事。穏やかな性格で、内外ともに人望もあつい。髪や瞳の色が違うことを除けば、Jr.に似た風貌を持っているが、2人の関係は……？ また、代表理事はこの2人以外にもまだ存在するのだろうか？

シェリィ・ゴドウィン



22歳。Jr.とガイナンを補佐し、財団を支える。ある製薬会社が非合法に所有していた実験体の1人で、12年前にガイナンたちに保護された。

メリィ・ゴドウィン

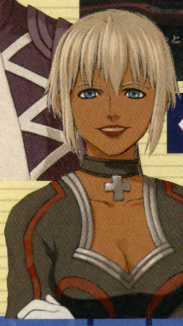
20歳。姉のシェリィとともにJr.やガイナンを補佐する（ちなみに、ゴドウィン姓は財団に来てから取得したもの）。ミルチア星系生まれにもかかわらず、謎の地方星系言語を話す。

U-TIC機関

「エピソードI」をとおして語られる「ある事件」に大きく関与。小惑星プレロマを拠点の1つとする連邦非所属の独立組織である。だが、技術力や軍事力は連邦政府や軍をはるかに凌駕するという。T.C.4776年（物語の冒頭）、十数年ぶりで歴史の表舞台に現れた。

マーグリス

44歳。U-TIC機関の中心人物の1人で、小惑星プレロマの総司令官。この機関が関係した「ある事件」に、彼自身も深い関わりがあるらしい。元軍人で、冷徹無比な剣の達人でもある。



ペレグリー

35歳。U-TIC機関司令官。小惑星プレロマでマーグリスの副官を務めている。詳細なプロフィールは明かされていないが、どこか迫力のある女性だ。

源頼忠 声：三木眞一郎

みなもとのよりただ
天の青龍。「院」に仕える武士団の1人。清和源氏の武士で、主従関係に厳しく無口で実直。自分のことをうまく表現するのは苦手、という不器用な性格。

平勝真 声：関智一

たいらのかつざね
地の青龍をつかさどる「八葉」の1人。文官系平氏で下級貴族。貴族社会を毛嫌いし、乱暴な言葉遣いをしたりする。一匹狼タイプである。

源泉水 声：保志総一朗

みなもとのもとみ
天の玄武をつかさどる「八葉」の1人。式部大輔（しきぶのたいふ）、正五位下。血筋、官職ともに申し分ない青年だが、政治には無関心。強い霊感の持ち主。

安倍泰継 声：石田彰

あべのやすつぐ
地の玄武をつかさどる「八葉」の1人で、陰陽師。理性だけで物事を判断し、建前というものが理解できない。愛想もなく、冷たい印象がある。

京の都に現れし2人の神子、

2000年4月にPSで発売され、女性を中心に大きな話題を呼んだ「遙かなる時空の中で」の続編が、ついにPS2版で発売決定！（パソコン版は発売中）　本シリーズの特徴を簡単に説明すると、平安時代に似た異世界「京」が舞台。現代から龍神に召喚された主人公が、鬼や怨霊から京を守るために「八葉」と呼ばれる8人の男性に守られ、共に戦いながら、同時に恋も育んでいくという、和風恋愛アドベンチャーだ。「2」は前作から100年後の京の世界。「院」と「帝」の2つに分かれた政治勢力のどちら側につくかでストーリーの流れが変化。さらに「八葉」との恋愛の行く末も分岐していく「マルチサイトストーリー」を採用している。

「院」「帝」それぞれの勢力に属する「八葉」が同時に花梨に語りかけてくる。どちらを支持するかはあなたしだい。自分が信じた方を選ぶといいだろう。

ゲームの案内役となる星の一族の末裔2人。いろいろとプレイヤーの手助けをしてくれる頼れる存在。

高倉花梨

たかくらかりん
わけあって異世界の「京」に召還された女子高生。荒れ果てた「京」を救う人物に選ばれたことが信じられなかったが、しだいにそれを受け入れていく。

遙かなる時空(とき)の中で®2

NEW!
ドリマガ 特報 PS2
対応機種■プレイステーション2

2002年2月28日	発売予定・完成度70%
価格■6,800円	（プレミアムBOX8,800円）
ジャンル■ADV	（和風恋愛アドベンチャーゲーム）
発売元■コーエー	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.gamecity.ne.jp/	
対応機器■PS2専用メモリーカード対応	
備考■プレミアムBOXは豪華「風韻クリアカード16枚セット」同梱。	

©水野十子 ©白泉社 © 2002 KOEI Co.,Ltd.

新たなる争いと恋の予感

戦の中、生まれるのは恋か？ 信頼か？

主人公は「八葉」をつれて「京」を散策していると、各地で戦闘が発生し、さまざまな選択を迫られることになる。戦闘は「八葉」たちに応援の言葉をかけることで、彼らの集中力や信頼を高めていくという方法を採用。上手に戦っていくコツは「八葉」の性格に合わせた応援をして「応援合詞」を発生させること。コンボを発生させて、大きな成果を上げられる「応援合詞システム」を使いこなし、気になる「八葉」を振り向かせよう。

気になる「八葉」を集中的に応援すれば、意中の「八葉」との恋はより早く成就する!?

イサト 声：高橋直純

イサト
天の朱雀をつかさどる「八葉」の1人で僧兵見習いの少年。熱しやすく冷めやすい性格で、常に直情的に行動する。仲間意識にあつく、根は優しい。

彰紋 声：宮田幸季

あきふみ
地の朱雀をつかさどる「八葉」の1人。幼少より「完璧な東宮であれ」と育てられ、皇族として皆を幸せにしなければという使命感を持つ。素直で明るく、人望も厚い。

藤原幸鷹 声：中原茂

ふじわらのゆきたか
天の白虎をつかさどる「八葉」の1人で、中納言検非違使別当の役職につく。正義感が強く、悪や不正のない理想社会を追い求める。柔和な態度で人当たりがよい。

翡翠 声：井上和彦

ひすい
地の白虎をつかさどる「八葉」の1人で海賊の頭。海賊でありながら教養高く、風雅を愛する色男。常に余裕の笑みを浮かべ、つかみどころがない。

もう一人の神子

「院」の元に現れた千歳。敵対勢力にあるのはなにも「八葉」だけではないのだ。

平千歳

たいらのちとせ
花梨と対立するもう1人の神子。儚げで繊細さを感じさせる姫君で、人見知りが激しく口数も少ない。平勝真の妹だが、今は「院」の側にいるという。

声：桑島法子

登場するキャラクターは、どれも個性あふれる者ばかりだ。

"帝"と"院"対立する2つの勢力

前作から100年ばかりが経過した「京」──。巷では怨霊がはびこり、人々はその怨霊を恐れ疲弊していた。

また一方、引退したはずの先代の「院」が実権を持つ「院制」がはじまったときでもあった。しかし、「院制」を統率する「院」に反発する「帝」は「院」と対立。やがて争いへと発展し、周りの貴族たちを巻き込んで、「京」はますます調和を乱すことになる。

その世界を救うべく、とあるものに「京」へ呼び寄せられた主人公は、自分の使命を受け止め「京」を救うべく動きだす──。

「遙かなる時空の中で」OVA情報!!

数多くのファンに支持されている「遙かなる時空の中で」が、この春OVAになって登場する。気になる内容についてまだ詳しいことはお伝えできないが、そのOVAの収録風景や声優陣のインタビューが収録されたメイキングビデオ（VHS、DVD版 共に3,000円）は、本編よりもひと足お先に発売中。春までOVAが待ちきれない人は、こちらを見よう。

これが12月21日に発売されたメイキングビデオのパッケージ。ファンなら絶対要チェック。

DUAL HEARTS デュアルハーツ™

キャラクターの数だけ存在する「夢の世界」相棒のバクと一緒に冒険しよう！

硬派なアクションRPGとして期待が高まる本作は、アクションパターンとステージが豊富！　今回はその物語の背景となるステージ周り、そして世界観と序盤のストーリーを紹介しよう。

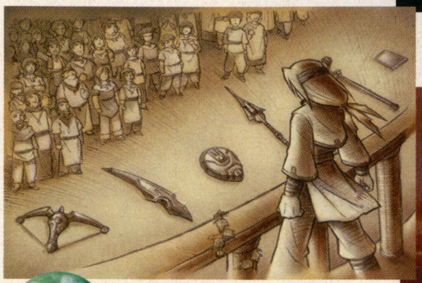
ドリマガ特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年2月発売予定・完成度95%	
価格■	未定
ジャンル■	A・RPG（アクションRPG）
発売元■	ソニー・コンピュータエンタテインメント
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.scej.jp/dh/
対応機器■	PS2専用メモリーカード、デュアルショック2
備考■	——

邪悪なるナイトメアを封じるために二分された「夢」と「現実」の世界……

はるか昔。世界を襲った邪悪なる生命体ナイトメア。その脅威に1人の賢者とバクが立ち向かい、見事うち払うことに成功した。その後、ナイトメアの精神は夢世界に、そして肉体を現実世界に封印した。

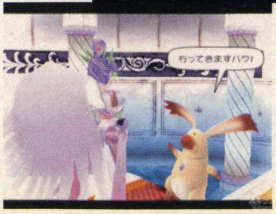


賢者とバクの活躍によりその世界は守られた

はるかな時が流れ今、新たな冒険が始まる！

時は流れ——ある1人のトレジャーハンターは「夢見る宝石」を求めて旅をしていた。やがて彼は、その宝があるであろう情報を聞きつけ、夢の神殿へと向かうことになる。

時を同じくして、こちらは夢の世界。バクが、夢世界の女王から「人の夢の中にある、神殿の扉を開けるために、必要な鍵を9つ集めよ」との命令を受けていた。2人の運命は複雑に絡み合う——



トレジャーハンター最高の称号を持つ主人公と、賢者と共に戦ったバクの子孫が、夢の神殿に集う。

睡眠中の人物を探して夢の世界へ入りこもう！

眠っている人を見つけたら、バクの能力で夢に潜りこめる。

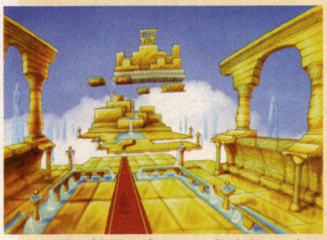
「夢の神殿」のあるソンノ島は、中央にある広場を囲むように村やビーチが広がる小さな島。住民たちはそれぞれのサイクルで生活しており、夜に眠る人もいれば、昼に眠る人もいる。のどかで平和な村なのだ。

ソンノ島のマップは、それほど大きなものではない。広場のある村と、そして数軒の家が建つ街道。そこから森やビーチ、神殿へとつながっている。

ソンノ島

©Sony Computer Entertainment Inc.

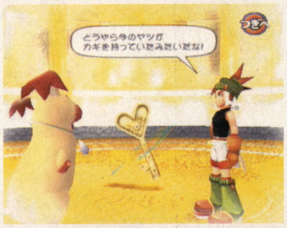
黄の鍵
バルーの夢



夢の神殿に向かった主人公とバク。そして主人公を追いかけてきたトレジャーハンターのバルー。神殿でたまたま居合わせた3人。そこでバクはバルーに鍵の存在を確認。バルーの夢の中へしゃにむに飛び込む。

夢の神殿での出会い そして最初の鍵を求めて

神殿の鍵を求めてバルーの夢に飛び込んだバクは、気付かず主人公を巻き込む。しかし、目的達成のためにお互いの利用価値を認め合った2人は、行動を共にすることになる。



まずは黄色の鍵を入手。これで黄色の神殿の扉が開く。

わけもわからずに夢の中へ引きずりこまれた主人公。彼がそこで見たものは……!?

神殿の試練をクリアすれば、新たな武器が手に入るぞ。

ソンノ島のホテルから 2つ目の鍵が眠る夢へ

夢の神殿から森を抜けてソンノ広場に到着すると、神殿付近で出会った画家・ファニーの姿が。彼女の夢の中に鍵を確認したバクは、さっそくファニーがいるホテルに行き、彼女の部屋へ向かう。どうやら彼女は日中は寝ているらしく、向かった先にはベッドに横たわる彼女の姿が……。主人公とバクは2つ目の鍵を見つけるべく彼女の夢にこっそり侵入。彼女の夢は複雑に地形が入り組む画家の夢世界。先へ進むと、師匠マグダリと対峙しているファニーが。どうすれば鍵を手に入れられるんだろうか?

ベッドには就寝中のファニーが。夢に入りこむ絶好のチャンス。

マグダリとの絵画勝負。バクをモチーフに2本の筆がうなる。

藍の鍵
ファニーの夢

画家であるファニーの夢は、現実世界の重力を無視したシュールレアリズムの世界。リングのような地形だが、どの場所にも同じように外側に重力がかかるので、さかさまになっても落下することはない。

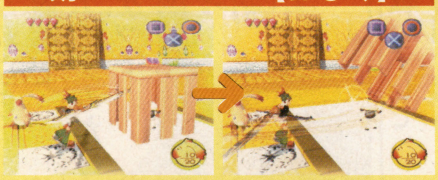
神殿の鍵は夢の中で武器になる!

神殿の鍵を手に入れたら、夢の神殿の扉を開いてみよう。それぞれの神殿には1つずつ「神具」が納められており、夢世界で武器やアイテムとして使用することが可能だ。特に武器として使用できる「神具」は、敵を攻撃するだけでなく、マップ上のしかけをクリアするためにも必要となる。

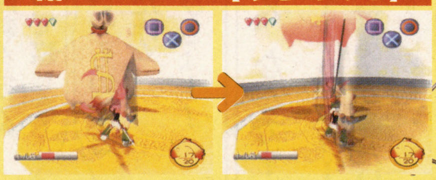
武器には剣、槍、弓、ハンマーの4タイプが存在し、それぞれにチャージアタックと呼ばれる固有攻撃が用意されている。剣は障害物をどかすことができたり、槍はアイテムを天井にうちあげることができたりと、それぞれの特性がある。

ボタン強押しで固有アタック 神具の能力を使いこなそう!

剣 【はじく】

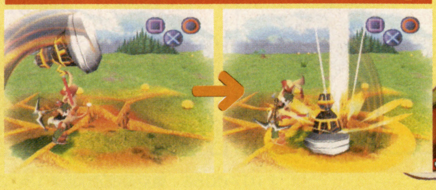


槍 【うちあげる】



弓 【うちぬく】

ハンマー 【つぶす】



神村幸子のゲーム虎の穴

巻の拾五
ピクミン

まだ、あのCMソングが頭の中を回っています。ゲームのほうも中毒性が高いようですね。

かみむら先生のホームページはコチラ! たくさんの作品や近況なども見られるよ!!
http://www2.justnet.ne.jp/~bluetrain/

かみむらさちこ
アニメーターほか、よろずな絵描きのぬるいゲーマー。ときに強引に、ときに知的に(ずるく?)攻略を進める!

オレ様
本名・キャメロン反町。ゲームマニアの猫的生物。冷静、積極的、一本気……何事にも前向きなのが彼のモットー。

かみむら先生へのお便り、レビュー希望タイトルはこちらに 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株)ドリマガ編集部『神村幸子のゲーム虎の穴』まで

読者投稿コーナー ドリマガ人(ジン)

2001年最後のドリマガ人。次は1カ月後に会いましょう

現在12月21日。クリスマスは振替休日になりそうです。

●2002年最初のドリネズと語るコーナーは、このオレだ!! あけましておめでとうドリネズ!
(東京都/てるぴ〜)
——気まずいコトに、この号の発売日って12月28日なんだよね。でも次は1カ月先ぐらいになるし……。というわけで、今号で掲載。え〜っと、よいお年を〜。それと、いつも4日以上遅れで「ドリマガ」が発売される地域の皆様。あけましてオメデトウございます。この号はハイブリッド版でお届けしま〜す。

●宮崎では放送してない「も〜っとおジャ魔女どれみ」を見るために、車で1時間半かけて鹿児島との県境まで行き、小型液晶TVでチェックするオイラはアホでしょうか?(いや、たまにですけど)
(宮崎県/ぷうかJターボ)
——大丈夫! アフォなんかじゃナイヨ。好きなことのためだったら、何を差し置いても駆けつける(例:コミケのために締切の前に仕事を頑張る)。生きるための原動力ダベシ。

●ドリネズ氏以外の誰の目にも触れることなく散っていった勇者たち(没ハガキ)の霊を弔うために「ドリマガ人ボツハガキ本」を刊行してイベントで売ってやろうと思っているダヨ。
(千葉県/太刀華)
——ハガキには、住所とか本名とか、個人情報がたくさんなので、難しいと思われます。ドリマガ人になってからのハガキは、一枚残らずネズの机に置いてありますが……。

●もう、かれこれ5年くらい練習していますが、いっこうに「かめはめ波」が撃てません。どうしてですか?
(埼玉県/おくは乱舞)
——撃てないのは当たり前!! だって、おくはサンは亀仙人に師事してないのだから。まずはピチピチギャル(死語)を1人連れて、亀ハウスを探すがヨロシ。

●ギャルゲー、増えましたね。ドリキャスのソフトスケジュールが、すでにサターンの二の舞です。
(鹿児島県/新婚さん(妻))
——そりゃそうダヨ。だってドリキャスはサターンの後継機ですから。

●野村(元阪神)監督が教えてくれた教訓は、「女人は慎重に選べ」ってなトコですか。ネズ様も女体のほうには気を付けてくださいまし。※逆もまた然り。
(新潟県/七色ポチ猫)
——選択権があれば選びたいのですが、編集部はみなさんのご想像どおり、男臭いトコロ(「獣臭がする」By某メーカー広報氏談)なので……。それにしても、十代のポチ猫さんに女体(交友関係のコト?)の心配をされるネズっていったい……。まあ一応気を付けますです。

●「シェンムーⅡ」で涼がシェンファに友達のことを語るシーンで、選択肢の中のゴローというのを見て「ゴローって誰だっけ?」と本気で悩んでしまった私。
(香川県/璃梅亜3世)
——横須賀での出来事なんて、何年も昔の話だから仕方ないかも。少なくとも、璃梅亜さんにとってゴローは「愛すべき友」ではなかったようですな。っていうか涼クンの友達ってみんな印象薄いな〜。

●広井へ。妹出すなよ。
(新潟県/鉛筆小僧)
——敏腕プロデューサー王子サマならば見逃さないでしょう。だってみんな妹好きなんだもん。

■ネズの受験の年は「エヴァ」が流行ったさ

東京都/夢紡悠

年末は大作ラッシュだからね。少しだけ我慢するのじゃ〜。ガンバ!

■自給自足?少しカッコイイかも

千葉県/太刀華

だ、ダブルプレイには気を付けて。スリルはほどほどがよいだよ。

ドリマガおすすめ映画 CINEMERS

歴史上の有名な人物をテーマにしたスリリングな作品たち。正月番組に飽きたら劇場で映画はいかが?

人気映画ランキング

今週	先週	タイトル
1	1	ハリー・ポッターと賢者の石
2	—	アトランティス 失われた帝国
3	2	冷静と情熱のあいだ
4	3	千と千尋の神隠し
5	4	ムーラン・ルージュ
6	6	陰陽師
7	5	ポワゾン
8	8	かあちゃん
9	7	ソードフィッシュ
10	9	伊能忠敬 子午線の夢

2001/12/8〜12/14 渋谷・新宿・銀座・上野・池袋5地区代表館集計(興業通信社調べ)

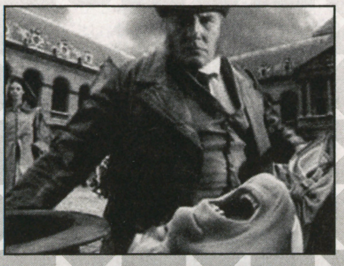
フロム・ヘル

ロンドン中に恐怖を与えた連続殺人犯“切り裂きジャック”の謎に、新たな道を示す傑作スリラー。事件は、娼婦と犯罪者がたむろするホワイトチャペルで、娼婦達が次々と残虐な手口で殺されることから始まる。事件を捜査するアバーライン警部は、彼に好意的な娼婦メアリの協力を得て、犯人は上流階級の者であること、そして犠牲者は意外な事件で選ばれていることも突き止める。しかし、彼らの捜査は警察内部で孤立し、さらにメアリにも危機が迫るのだった。謎は霧の中に逃れてしまうのか……!?

●監督/ヒューズ・ブラザーズ ●原作/アラン・ムーア ●出演/ジョニー・デップ、ヘザー・グラハム ●1月19日より、全国東宝洋画系にて公開

ヴィドック

19世紀に実在し、フランスでは小説やテレビなどでも多く紹介され、有名な男“ヴィドック”が映画になった。彼はもともと脱獄を繰り返していた犯罪者だったが、その度胸を買われて警察の密偵になり、のちには世界初の私立探偵事務所を設立した人物だ。映画では新聞がヴィドックの死を告げる場面から幕が開く。いったい彼の身に何が起こったのか? ヴィドックの不審な死を解明するべく、相棒のニミエとヴィドックから伝記の執筆依頼を受けたというボワッセと名乗る男は捜査を開始するのだったが……。



●監督/ピトフ ●出演/ジェラール・ドパルデュー、ギョーム・カネ ●1月12日より、渋谷東急ほか全国松竹東急系にて公開

ドリマ画人

ドリマ合作ナ～ノヨ～！

鳥取県／るか&真帆

2人のセンスが調和した作品だね。おのおの別々の表情を描いたあたりも合作らしくていいね。

埼玉県／YUKITO

笑顔でヴァイスを見つめるアイカ。いつの時代でも男の背中を支えてくれるのは女なんだね。

兵庫県／明星ハテナ

小さいお口にほおばるって感じが、じつに愛くるしくてイイね。

徳島県／おつかレビン

「フレグランステイル」イチ押しのパワーが伝わってくるね。

千葉県／まるべ

全体的に線が固いけど、それがいい感じに魅力になっている。

岩手県／木の子

ミナモ見参というより、ミナモと鉢合わせぐらいの迫力。表情も鉢合わせの瞬間って感じだ。

北海道／画竜点睛!!

豚饅って中のスープがウマイんだよね。欲張りの紗夢は3つも抱え込んじゃって……違う？

徳島県／空龍あるふぁ

なんだか甘～い香りがする。たとえるならキャラメル味。そんな香りが口に広がってくるゾ。

新連載

ゲーマーズ，男気道

文／吉田豪
画／いましろたかし

その4 父親とのゲームは接待精神を忘るべからず

たとえテレビゲームであっても父親は息子に負けたくないものなのだ。そんな気持ちを察して、手を抜いてあげるぐらいの度量の広さを持て！

この前、厚木方面に向けて恒例の古本買い出しツアーに車で出掛けたときのことである。

そのとき、小学校中学年ぐらいの少年とその父親が寒空の中だというのに黙々とベーゴマ遊びに熱中する姿を目撃したんだが、あれはいったいなんだったのだろうか？

明らかに、あまり楽しいとは思えない表情で、いまどきお手軽なベイブレードではなく、あくまでもヒモを固く巻き付けてブン投げなければならない、あの古き良きベーゴマで遊ぶ必要なんか、まずないと思っていいだろう。

すると、もう答えは一つしかない。

おそらく、あの少年はクラスで自分だけが流行に乗り遅れ、「お父さん、ベイブレード買ってよ！」と軽い気持ちで甘えてみたところ、「なんだよ、そりゃあ。ベーブ・ルース（大リーグの王貞治とでもいうべきホームラン王）みたいなもんか？」という調子で、まったくわかってもらえなかったはずなのである。

そこで父親のハートをガッチリ掴むべく「ほら、お父さんが子供の頃に流行ったベーゴマみたいなやつだよ」と余計な説明を口にしたら、「なんだ、ベーゴマならお父さん得意だったんだぞ（自信たっぷりに）！　そうだ、たしか押入の中にまだ入ってたはずだよなあ……」と、父親がすっかりノリノリになってしまったのに違いない。いや、きっとそうだ。

こうなったらもはや誰にも止められない。結局のところ少年はベイブレードに興じる友達の輪の中には入れないまま、いまも父親と寒空の中で嫌々ながらベーゴマをやらされるハメになってしまったわけなのであった。

……とまあ、そんな妄想をついボクは一瞬で浮かべてしまったわけなんだが、これはあながち間違ってもいないはず。というか、これ絶対に正解。世の中、そういうものなのだ。

やっぱりテレビゲーム関係よりアナログな遊びの方が深く我が子と交流できるんじゃないかと、親は考えがちなのである。

しかし、この話を聞いてそう結論付ける人が多いとはいえ、ハッキリ言ってそれは大間違いである。アナログだろうがデジタルだろうが、そんなもんはどうでもいいんだって！

要は、子供にだけはたとえゲームでも負けたくない、そんな親の威厳というか見栄というかプライドみたいなものを守るためには、親が絶対に勝てることで勝負をするしかない。

それが、結果的にアナログな代物になるだけのことなんじゃないかと思うのであった。

たまに加山雄三のようにゲームに理解のある親もいるだろうが、それもただ単に親がゲームが得意だからそう言っているだけのこと。

太古の昔から、息子が自我を確立して成長していくためには父親を倒さなければいけないなんて言われているものの、たかがテレビゲームで小学生ぐらいの息子にあっさり倒されたらたまったもんじゃないはずなのである。

そういうわけで、読者のキミも父親にわざとゲームで負けてあげるような接待ゴルフ的なプレイを身に付けておくように。以上！

いましろ「一コマ」劇場

PROFILE　吉田豪（よしだ ごう）
1970年生まれ。東京都出身。編集プロダクション勤務をへて、フリーライターに。『紙のプロレス』から『週刊文春』まで、さまざまなジャンルの媒体で活躍している。古本バカとして知られる。

香川県／猫屋敷
可憐だ……。ネズの汚れた心が30回くらい洗われた気がするゾ。

鳥取県／マシュマロ
遅れてゴメン。でもネズのせいじゃないよ。隔週のせいだゾ。

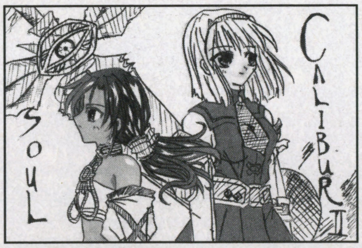
大阪府／まさゆみ
すごく盛り上がったクリスマスイベントになったんだろうね。

鹿児島県／新婚さん（妻）
やはりお正月は大和撫子。花火と初詣なんかできたら最高！

千葉県／神取ルキュ
よし、来年は馬と書いてヨーグルトと読む憲法を制定しよう。

どんと来い!! クリスマス Merry X'mas 正月 A Happy New Year

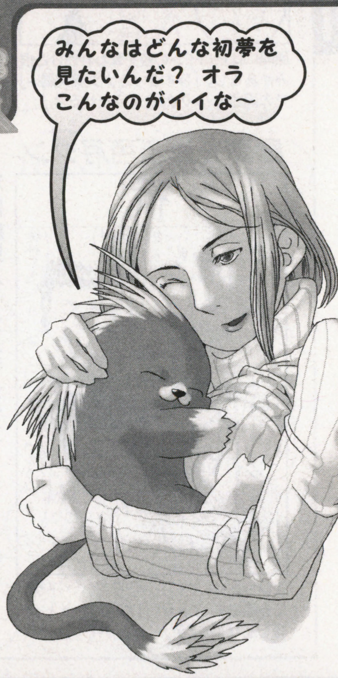
北海道／栗実成
キリクの眼からちゃんと生気が伝わってくる。絵なのに生き物って感じがするっていうアレのこと。



静岡県／佐藤佑一
険しい表情のタリムと、穏やかな表情のカサンドラ。視線も交えないこの対比は作品のツボだね。

奈良県／ab
元気いっぱいなアピールに思わず応えたくなってしまうね。それくらい微笑ましい作品。

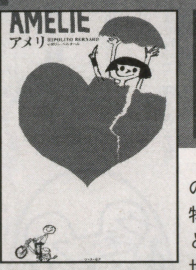
大阪府／CAP松元
キリっとした緊張感のある表情のタオ。しかも自然で力みのないトコロがまたイイ感じ。



今週のオススメ本の紹介 攻略本から小説までチェック！ BOOK ME!

今回は、女の子が主役の2冊をスクーピング。テイストは全然違うけれど、どちらも冬にオススメ！

小説
アメリ



○イポリト・ベルナール：著
○挿絵：100%ORANGE
○リトル・モア
○新書判
○175P
○1,300円

大人気映画「アメリ」の小説は、なんと登場人物のイポリト先生が著者というナイスな作り。広い世界で起こっているのは、ちっぽけなことばかり。でも、ちっぽけだからこそ、自分の周りを幸せにできることもある！ 空想家で1人遊びが好きな女の子・アメリは、小さないたずらで幸せを生む名人。でも、他人を変えるのは得意なのに、気になる男の子には近づけもしない。読んでいて猛烈にじれったくなる、彼女の恋の行方は……？

コミック
GHOST WORLD

○Daniel Clowes：著
○FANTAGRAPHICS BOOKS
○B５判
○80P
○1,530円

ついに映像化もされてしまった傑作コミック。女の子のイマイチな暮らしをずばり伝えてくれる。変な格好の人を追いかけてみたり、アダルトショップをのぞいたりしても、どうも刺激的じゃない。おまけに腐れ縁らしき友達の子のほうが美人で、自分に彼氏はできないし……何をやってもパッとしない毎日が、本当に淡々と進んでいて、読んでいるうちに胸に迫ってくる。英語が苦手という人は邦訳をチェックしてほしい。その価値がある1冊。

RANKING

今回	タイトル	価格	販売元
1	BUSIN〜Wizardry Alternative〜公式攻略ガイド<PS2>	¥1,470	メディアワークス
2	Pia♡キャロットへようこそ!!3 プレリュード<PC>	¥880	エンターブレイン
3	メタルギア ソリッド2 パーフェクトガイド<PS2>	¥1,050	新紀元社
4	真・三國無双2 コンプリートガイド 下<PS2>	¥1,575	コーエー
5	高機動幻想ガンパレード・マーチ 4コママンガ劇場<ｺﾐｯｸ>	¥650	エニックス
6	スーパーロボット大戦A 4コマKINGS<ｺﾐｯｸ>	¥660	スタジオDNA
7	CARNELIANコレクション<画集>	¥1,785	角川書店
8	Vジャンプブックス ドラゴンクエストIV<PS>	¥1,000	集英社
9	行殺 新選組 公式ビジュアルファンブック<PC>	¥2,940	ｿﾌﾄﾊﾞﾝｸﾊﾟﾌﾞﾘｯｼﾝｸﾞ
10	とらいあんぐるハート3 忍・ノエル篇<ﾉﾍﾞﾙ>	¥950	ケイエスエス

（略称の読み方：<PS>＝プレイステーション、<DC>＝ドリームキャスト、<GB>＝ゲームボーイ、<PC>＝パソコン）、<PS2>＝プレイステーション2、<AC>＝アーケード、2001/11/30〜12/12・書泉ブックタワー７Ｆ調べ

ドリマンガ

■げに恐ろしきは女の情念か

岡山県／福珍

原崎にはヒロインの座を奪われかけた恨みがあるし。「莎木3～カナダ激突編～」での両雄（？）の対決が待たれるネ。

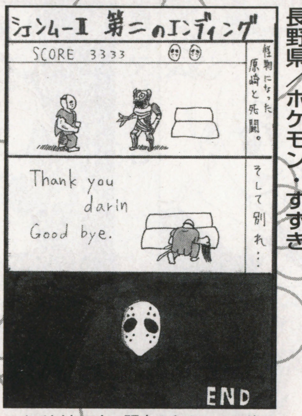
■ドリマガ漫画誌化計画

広島県／30円

中村先生の新連載を最初に見た時は、ずいぶんビックリしたもんです。まだ直接会ったことはありませんが。すごいっス。

■スプラッターなシェンムー

長野県／ポケモン・すずき



ハタチ以上の人、限定のネタ。この後、火のついた館から脱出してラスボス（莎花）と闘ったりするわけだ。懐かしい。

■転けたりしたら大変なことに

鹿児島県／もやしん

ひろし……じゃなくてメイ・リーのメガネにはこんなヒミツが……。さすが仮面ライダー……じゃなくてメイ・リー。

■夢を運ぶ芭月クン

和歌山県／タケムラタケコ

よいしょーっと……。今日もいい汗かいてる涼です。これからはXの文字が入った箱を運びます。デカくて重いです。

■姫サマ内通者疑惑

奈良県／らくちんらくちん

何度助けようとも、すぐにさらわれる。ひょっとして、クッパとできている？大王と配管工じゃ、雲泥の差だし。

今週のふか～わ

●**バーチャル世界で告白されると、現実世界でケツの毛を抜かれるね。**

――グッズやらなんやらで、気が付けば、ケツの毛までむしられる……。恐ろしやキャラクター商売。

●**お兄ちゃんとお兄様では、利尻昆布と羅臼昆布ぐらいに違うんだよ!!**

――すみません。勉強不足で利尻昆布と羅臼昆布の違いがわかりかねます。そんなに違うの？

●**君の「だにょ」は農村の香りがするね。**

――田舎のじさまとか、ばさまとかも「だにょ」とか言うもんね。

●**女は星の数いないよ。ギャルゲーの数しか。**

――あと20年もたてば星と同じくらいの数になるさ。大丈夫！

（以上4通、岐阜県／人間椅子）

●**明日は雨だ。親指のゲームダコがうずくんだよ。**

（新潟県／鉛筆小僧）

――アメリカでは子供の指の皮がめくれるとかで、手袋が配布されたらしいですが、ゲームダコは勲章なんだよぉ!!

●**ドリキャスのソフトぐらいファ○通じゃなくてドリマガのクロスレビューを信じてやれよ。**

（鹿児島県／新婚さん（妻））

――ドリマガを信じろ!! 大作にも容赦なく噛みつく雑誌は、ドリマガくらいだぞ☆ レビュアーが激論とかしてるし。ファ○通のに関してはノーコメントで～。

I♥me Dunce-doublentendre」の原作・キャラクター・脚本・設定・ディレクションその他、携帯ペット「**たまごっち**」の企画原案、キャラクター案デザインなどをした人。株式会社ソニー・クリエイティブプロダクツを通じて関係各社からキャラクターグッズがひっそりこっそりちゃくちゃくと。ハンズ渋谷で限定販売コーナーが（おわりました）。駅前ヴィジョンにアニメまで！大盛況ありがとう！来年もいろいろでるヨ。

nanorayspex（ちっぽ&ちぼ）AKA黒柳陽子(qnep Co.,Ltd.)：ドリームキャスト用ゲームソフト「**戦国TURB**」と「**戦国TURB Fanfan**

privexactress（ドリマガ篇）**35**

じゅう語（自由）

やったゲエム（ただやったゲームをならべてみました）

【[illegible]】（[illegible]）：内容は荒削りっぽいのにシムシリーズのような手のかかりよう。街をラッチングしたいけど、そんなことしてたら**みんなおこって街から出て行ってしまいます**。よって大忙し。働いたなりの大人気。キャラはきもちわるいっぽいけどリモコロロンよりはましかも【[illegible]】豪華でサクサク。もうカービィしか！（愛せない）【[illegible]】らぜんぜんいい）【[illegible]】連打。ネジタイヘイほどにきもちわるい（わざとだから主人公のリアルすがたもネジタイヘイほどには慣れました。変身したら自分のデザインした超かっこいいヒーロー（ヒロイン）に変身するからな！女のヒーロー（「電脳！ピロチロピDX」）もお揃いのずっこけコスチュームでうっとり！歌も覚えちゃった。【[illegible]】：CFや前情報で全く1mmたりとも興味を持てなかったのですが、かっこいいステキ。**今年のナンバーワン**。

さかな終了

ついに

あの魚（bn(バックナンバー)参照）の魂が**天へ輸送**されました

げんきだったのに

魂が**出**たあとの**肉体**は**某国**では**物質**と**判断**され、ごみとして**扱**われるそうですわね。

ちっぽはおさかなは、**川**へかえしました（**淡水魚**）。

川へかえす**前**、**何度**もさかなが**夢**でいきかえりました。

ながら勉強

私は勉強はしません。聞き流すだけ

これでタイ語も広東語もnp。

本では実際の発音はわかりませんので、聞き流し学習。

音楽CD流して曲覚える理屈です。

単語は使いたいのを辞書からひろってちょこっとメモノートつくれば

（単語や文を整理せずにバラバラにぐちゃぐちゃにかくのがコツ）

頭にも入るしね（旅が終われば全て忘れます↑もう頭から出た）

通訳ガイドうんてん手ホテルメンにより、

広東語は殆ど使いませんでした・・かくっ

（発音を強化してもらったョ）

ってことで中国へ行ってきますた。ンゴーイ。

ちぽと中国の占い師

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＊@＃＊@！！」

通訳「あなたは、とてーもいい家、いい両親からうまれた」

ちぽ「明白（ホテルロゴ入り通訳リムジン運転手連れだから）」

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＃＊＃＊@！！」

通訳「あなたは、体弱いです」

ちぽ「明白」

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＊＊＃＊@！！」

通訳「仕事は、印刷、玩具関係がいいです」

ちぽ「！」

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＊@＃＊@！！」

通訳「あなたには、お金が向こうから**飛び込んでくる！**」

ちぽ「いつ?幾時?」

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＊＄＃＊@！！」

通訳「anytime!!」

ちぽ「anytimeお金が飛び込んでくる?やったー」

占師「にゃんにょんにゃんにょん！@＄&＊＄＃＊@！！」

通訳「でもあなた儲けようとか思てはダメ。ギャンブルとか宝くじとか、思いがけないお金が飛び込んでくる」

ちぽ「やったー！」

そのあと、頭が半分無い人を見ました

クネップのキャラと中国n千年の歴史と伝統ある技術が渾然一体となったはんこ。すきないしをえらんだら（大好きないしえらび！）、つくりたい内容をつたえる絵や字をかきます。

このコーナー：nanoray（nanorayspex）が、「**ちっぽ**（ぴょんぴょん帽）」と「**ちぽ**（はむちゃん）」いうキャラクターを通じていろんなことを考えたり、意識しなかったりして逝こうと思ったことから、やらしてもらってるアフェアー。

弊社 http://qnep.com/ 世界免責

©2001 qnep Co.,Ltd.

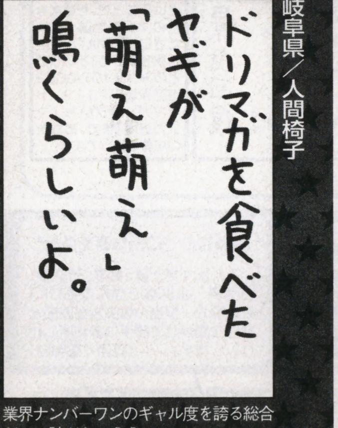
真・ドリマガ解放区宣言

■ダジャレだね

愛媛県／超柔毛動物達

女剣士アスカだ!! ハラがへったら腐った食べ物でも食べてしまうアイドルとか、なんとも微妙な感じです。

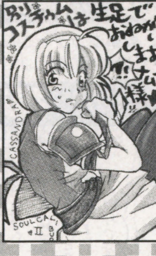
■萌え～萌え～



岐阜県／人間椅子

業界ナンバーワンのギャル度を誇る総合ゲーム誌だと、ええ。

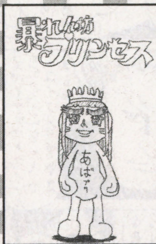
■タイツでは不服か



北海道／栗実成

早くも人気爆発風味のカサンドラ嬢です。ネズはタイツ歓迎派ですヨ。

■デジキャラットより「暴れん坊」



宮城県／愚劣夫22

先日、「バーチャ4」で「素晴らしい暴れん坊」に遭遇。暴れ怖いよう。

■来年があるさ

神奈川県／ユニユニモレ

「ときメモ」キャラ？ ホントにダメそうだけど、ファンドでも買った？

■冬は引きこもり

群馬県／PaQ

ネズはネイティブアルターだよ。「天然」って呼ぶと噛みつくぞ☆

激LOVEカフェ!

■Toちからサン

埼玉県／YUKITO

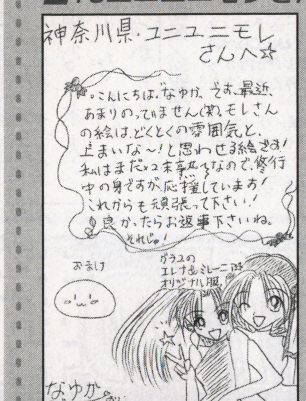
ドリマガ掲示板の管理人ちからさんへのエール。宣伝の効果はありました？

■To木の子様

大阪府／CAP松元

ゲッターロボ良かったよネ。ロボ好きのネズとしてもエールを送りた〜い。

■Toユニユニモレさん



神奈川県／なゆか

すっきりとした線の中にも強烈な個性。モレさんの絵はひと目でわかるぞ。

■Toキャロ目様

北海道／トゥール

ひそかに多い、小学生投稿者同士の交流。『ドリマガ』を選ぶとは、渋いゼ。

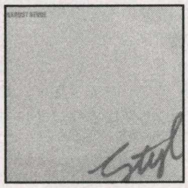
CDリリース案内

ドリマガ CD GUIDE

ALBUM
Style
STARDUST REVUE

1．1発売

ラブソングからメッセージソングまで根元要をフィーチャーした会心の一作



●オーマガトキ/オークレコーズ
●3,000円
「夢に〜小さな奇跡〜」「まだ君に」「My Love」「雨あがり」「The End of Love」他、全10曲収録

自分たちの原点に立ち返りつつ、「これからのスタレビ」を予感させる、3年ぶりのオリジナルアルバム。初めて全作詞・作曲を根本要が手がけている。

MAXI SINGLE
涙のチカラ
花＊花

1．1発売

2002年も活躍が楽しみな花＊花 5ヶ月ぶりのNEW SINGLE

●WARNER MUSIC JAPAN
●1,050円
C/W「晴れた夜 雨の午後」

秋に発売された2ndアルバム「spice」も好評な花＊花が6枚目のシングルを発表。今回もせつなさの詰まった歌詞がキミの涙腺を直撃する超名曲だ。

MAXI SINGLE
I WILL
久宝留理子

発売中

●Victor
●1,050円
C/W「I LOVE YOUを口ずさんで」

やさしい気持ちにしてくれるクリスマス・バラード。結婚後、初のシングルだ。アレンジにCHOKKAKUを迎えた。

ALBUM
A Place Inside Me
新井裕子

発売中

●ポニーキャニオン
●3,150円
「Go Beyond」「Path」「Nothing Can Stop Us」「Undivided Heart」他、前11曲収録

浜崎あゆみなどのサウンドプロデュースを手がけてきた鈴木直人が作曲と編曲を担当した待望の1stアルバム。

MAXI SINGLE
Style
EXILE

発売中

●rhythm zone
●1,260円
C/W「Style (ajapai remix)」「Your eyes only〜曖昧なぼくの輪郭〜 (Eric Kupper Classic mix)」「Your eyes only (Junior's Transpacific Mix)」「Style (Instrumental)」

ドラマ「できちゃった結婚」の挿入曲で話題を呼んだエグザイルが放つ、グループ感たっぷりの2ndシングルだ。

MAXI SINGLE
Yourself
dream

1．1発売

●avex trax
●1,050円
C/W 未定

3連続シングルリリースの最後を飾るのは、じっくり聴かせるミディアムナンバー。アルバムの発売が楽しみだね。

ロボ☆トミーの「実写版セガガガ」最終回

別れはいつも突然に……恐怖最終回スペシャル！

● セガ盛り上げ案！

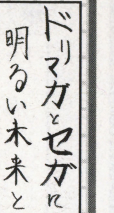
最終回だからって肩肘張らず、いつもどおりのセガ盛り上げ案をお届けします。

■DCを盛り上げるためには、やはりローコストで売れるソフトを出すしかないと思います。●①プレイヤーは10～17歳の12人のめがねっ娘たちの家庭教師。●②プレイヤーは10～17歳の12人のカナヅチっ娘たちのスイミングコーチ。●③プレイヤーは10～17歳の12人の魔女っ娘たちの下僕。●④プレイヤーは10～17歳の12人のわがままっ娘たちの使用人。●⑤プレイヤーは悪い魔法使いに小動物にされてしまったので10～17歳の12人の美少女の住む女子寮で飼われることに。●⑥プレ（以下10案ほど略）……えっ、ねらいすぎ？　ははは、「み（以下20文字、編集部判断で削除）ことに比べればこんなの全然ヌルいですよ。

（宮城県／愚劣夫22）

これはもうセガ盛り上げ案じゃないですよ。

神奈川県／ユニユニモレ



新潟県／鉛筆小僧

● セガ思い出語り！

■まだDCを持っていないころ、雑誌で「スペースチャンネル5」のMILCDが当選。春に買ったDCは運良くMILCDが再生できるものでした。MILCDってどうして8本しか出なかったんでしょうね。「サクラ」関連のMILCD見てみたかったな～。以上、私なりの思い出語りでした。

（沖縄県／ぴーたん）

どうしてでしょうね、涙が止まりません。でもセガの何が素敵って、MILCDに代表されるチャレンジ精神ですよね。というわけで、いや、というわけでもないのですが、「実写版セガガガ」は今回で最終回デース。またいつか～!!

担当ホンゴーの セゲいち！まんが道場

今回から、見事グラチャンに輝いた福珍の連載コーナーが開始！　いっしょに、“福珍マンガを読者に問う！”企画もスタート。

連載開始！ 福珍ズ　アワー

福珍マンガを読者に問う！

コーナー企画を勝ち抜き栄冠を得た福珍であるが、はたして読者の評価は？　とりあえず今回の「福珍ズ　アワー」がおもしろいと思った人は、今号のアンケートハガキ（p132とp133の間にはさまれてる）の「問9●おもしろかった記事」に、1～3番どこでもいいんで、“27”と記入して＆他のスペースも記入して＆切手を貼って、送ってください。アンケートハガキの書き方の詳細は、p132の「ハガキの書き方」を読んでね。

マンガ作品を募集

ひさびさに作品募集の告知をします。「『ドリマガ』連載作家の肩書きは決して夢じゃない！」ということで、ぜひあなたのマンガを送ってください。条件は「ハガキ1枚を使って」ということのみ。「〒107-0052 港区赤坂4-13-13　ドリマガ　セゲいち！マンガ道場」まで。あなたの応募を待ってます！

月刊ドリマガの輪

「読者とドリマガ編集者の触れ愛」がコンセプトの当コーナー。読者のみなさんからのハガキで編集者たちを奮い立たせてください。右は次回掲載予定のコーナーです。投稿よろしく！

爆弾岩の“こんな夢を見た”

みんなが見た夢（悪夢、予知夢、白昼夢、ネタなどなんでもOK）をご紹介。担当の爆弾岩が直感と霊感を働かせて勝手に夢判断したりしします。（担当：爆弾岩）

続・語尾道 ―ごびどうー 担当ま”

冬休みは北海道でスノボの予定！　雲丹やカニも食べまくるのだ（うひひ）。

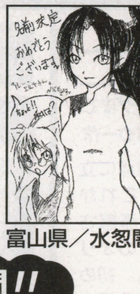
野放図コーナー。それは「ゴビ」なんだな。

アリガトウゴザイマス

青森県／床屋郎伊組

え～今年もいろいろありましたが、来年もよろしくです（って、いきなりメてどうする！　自分!!）。さて、今年後半盛り上がっておりました“黒髪・エルフ耳・チャイナドレス”の彼女ですが、大反響の末に名前も決まり、ホット胸をなで下ろしております。よかった～、名なしのまま年を越さないで（笑）。そして「元祖・ゴビドル赤坂のえる」にもおハガキいただきまして（なんかこう書くと饅頭屋かなにかのようですね……）ありがうございます。これからもよろしくネ！

オメデトウゴザイマス



富山県／水忽闇

…で、まだまだ展開!!

埼玉県／パスキー

と

言うワケで……

愛知県／NRF

語尾対決……。「もん」ってカワイイのですが、現実的に使っている人がいると、ちょっと引いてしまします……。ナゼでしょうね。カワイイのに……。

こんなコトも!?

宮城県／愚劣夫21

福岡県／氷雷

新たな提案「ユニット名」求む！＆新キャラか!?　だんだん「ジェニークラブ©タカラ」のような塩梅になってきました……。

愛知県／徒然のドラ

編集部一のミーハー野郎タシ狼の 続 次はコレが来る！

けっこう予想的中者がいましたね

『ドリマガ』総合誌化とかゴーヤーマンとか闘争系とか、いろいろ当たりました。俺は「ちゅらさん」総集編の放送も終わった今ごろ国仲涼子のファンになってしまいました。とりあえず駅員さんに懇願してSuicaのポスターをもらってこようと思います。

●「FF XI」ではプレイヤーキャラを誰か1人死なせないとクリアできないイベントがある。

（愛知県／NRF）

――そういえばこのシリーズってたいてい誰かしら死ぬね。ドラマチックなセリフを残して死んでいく役をロールプレイしたり？

富山県／水忽闇

「ちゅらさん」は完全ノーマークでした。全国放送は偉大なり。

●第3次F1ブームが来そうです。日本人ドライバー＋上位に食い込めるチーム。フジ得意の煽りが出ます。

（福島県／南斗オレガ）

――来年からはトヨタ☆スポンサード松下が参戦。日本を代表する2つの巨大企業＆フジの煽りで、乗り物系が盛り上がりそうな予感。その次はジンジャーとか来そうだし。個人的にはチャリブームが来てほしいんだけど。

●ゲームキャラの身につける服のデザインもユニクロに依頼。

（奈良県／DEB）

――デザインっていうか色指定。パターン少なそうだよな～。

時代が俺についてくる

あなたの身の回りの流行もの、これから流行ると思うものを教えてください。ただし誰もついていけないマイナーネタはボツになりますよ。

たいちょう・ハチのなぜなに!? 出張所

「たたたたた、たいっちょーっ!!」「むむ？　騒がしいの、ハチよ？何事か？」「いやぁ、気がついてみたら、今年ももうあとわずか。あっという間の１年でしたねぇ」「うむ。人はそうやって、歳を取っていくわけじゃ。１日１日、大切に生きねば」「はぁ、すみません。週末は買ってきた銀英伝のDVDボックス、５巻ほど観ちゃいましたよ、てへ」「……ハチよ。人生は有効に生きねばの」「……そういうものですかねぇ」「で、何事か？」「えー、最初のハガキです。愛知県・中野雅之君から。

◀青森県・床屋郎伊組（27）

「馬主の声はな、一発ギャグが採用の秘訣じゃ（笑）」「へ？　そうだったんですか？」「あとなるほどと感心するネタ」「ふーん」

“発売未定”になっているドリキャスソフトは本当に出ますか？――とのことですが」「うむ。怪しいソフトは、結構ありそうじゃの……。でもまだ残しておいてくれ……というメーカーさんもいたりして。出ないと思っていたソフトがひょっこり出る場合もありそうじゃて」「ふーん、期待していいんだか、ダメなんだか……」「ま、人生希望は捨てたらイカン」「ふーん……」「で？　次は？」「新潟県・鉛筆小僧君(27)より。『ドリマガ』読者の他のゲーム誌併読率を知りたいそうで」「ほぅ。いいけど。『ファミ通』54.8%、『ザ・プレ2』28.7%、『電撃G'sマガジン』28.4%、『電撃PS2』18.3%、『電撃姫』18.1%、『アルカディア』15.6%、『電撃王』11.3%ってとこじゃの」「へー……、なんか、ギャルギャルしてる部分も多いですね、やっぱり(笑)」「むむ……。ま、ええじゃろ(笑)」「ふーん、なるほろ」

みんなのなぜなに!? 募集中!

このコーナーでは、みんなからの素朴な疑問をお待ちしているんだな。隊長・ハチがいろいろと調べてくるんだな。もちろん本家「なぜなに」ネタも募集中なのだ。

ドリマガ流!? 投稿ハガキ質問箱改 by YOH

ご意見箱

～今回のお題～

展覧会への質問ほか　その2

こんにちは、YOHです。細々と続く当コーナーも、どうやら二度目の新年を迎えられそうです。ということで早速いきましょう。

●イラストはデータになるとのことですが、どの画材を使うと一番キレイに出ますか？（岐阜県／小林暇尚）

○描いたとおりというならCG（ただし、ディスプレイの微調整をしているなら）が一番になってしまいます。といってアナログがキレイに出ないわけではなく、まず問題ありません。ただ、鉛筆の鉛色を使おうとした場合は銀色に見える部分が青くなります。色鉛筆なら大丈夫。あと、蛍光ペンはキビシイです。

●掲載ポイントに有効期限はありますか？　例えばためた20ポイントを発売前のソフト用にキープするというのは？　（静岡県／渡辺つばさ）

○「OK」（タシ狼）だそうです。管理大変だろうけどがんばれよ～。

●投稿するイラストが汚れないように薄い紙（半紙など）で包んで封筒に入れるのはアリですか？
（青森県／庄屋郎伊組）

○これもOK。というか、多くの人がやっています。トレペ、ちり紙、レポート用紙あたりで包むのが主流でしょうか？　汚れない&曲がらないように段ボールで挟んでテープで止める、という人もいるけど、ほどほどに。気にしすぎて郵送料が高くなるのはどうかと思うので。

ということで今回はここまで。よいお年を迎えましょう。では。

次回のお題は……

たぶん「その3」になると思います。一度お答えした内容でも再びお答え（補足など）しますので、質問よろしくです。

質問募集中

当コーナーでは投稿に関する質問を募集中です。内容はイラストや文字ネタに関することならなんでもOK。質問は1枚のハガキにいくつ書いてもいいので、お気軽にどうぞ。

ハギーにおまかせ

カプコン宣伝チームの萩原氏ことハギーが熱く語るコーナー！　ハギーに聞きたいことがある人はこちらまで。採用者にはハギーから何か送ります。（担当：㊂）

ぴあんのネットゲームでGO!

ネットゲームで出会ったイイ話、イヤだったこと、遊び方の提案まで、ネットゲームに関する投稿をよろしく。文字ネタ、イラストも歓迎。（担当:ぴあん）

あのゲームを探して！

「あのゲームのタイトルが思い出せない」そんなあなたの「懐ゲー」を読者のみなさんと一緒に調査します。ジャンル、ハード不問。手がかり求ム。（担当：スーパーJ）

ゲームキャラ無差別にらめっこ

イラストハガキでの一発勝負！　絵のうまさではなく、いかに笑わせるかがポイント。基本的になんでもありですがゲーム製作者をネタにするのはNG。（担当：ケイ）

ゲームでフュージョン

既存のゲームタイトルを組み合わせてオモシロワードを作ろう。2つ以上組み合わせてもOKだけど、原型を留めないものはつまらないので、ほどほどに。（担当:ウメ）

♪=17 スキスキ セガカラ

ついにリクエスト曲「LOVE SONG 探して」が入曲！　さらに前号、水怨闇さんからリクエストがあったピクミンのCF曲「愛のうた」も入曲。こりゃ、年末から景気がいいや！　というわけで、年始のカラオケではこの2曲を絶対に歌おう！

♪♪♪「名探偵コナン」の初代テーマソング「君がいるから」をお願いします。最近の子はテーマBGMだと思っているので、ぜひ聴かせたい。(広島県／にせボーゲン)

☆☆☆「コナン」ではなく「金田一」では？　No.25914で入曲済だ。

新潟県／J9

この曲はTV版「天地無用！」最終話ラストシーンのために作られた曲だね。間違いなく「天地無用！」でベスト1だ。全26話を見てから、聴いてほしい。

12月～1月のセガカラ新譜紹介

No.	タイトル／アーティスト名
28616	Love song 探して 牧野アンナ
28568	愛のうた～ピクミンCMソング STRAWBERRY FLOWER
12586	サンサンたいそう（それいけ！アンパンマン） ドリーミング
12587	ロマンティックあげるよ（ドラゴンボール） 橋本潮
12592	Si Si Ciao（シィシィチャオ）～ロマナの丘で～ （ロミオの青い空）　笠原弘子
12593	緊急発進!! オーレンジャー（超力戦隊オーレンジャー） 速水けんたろう
12594	それゆけ ガイコッツ（タイムボカン） 山本正之
12595	笑顔が好きだから（赤ずきんチャチャ） 沢田聖子
12596	ヒ・ロ・イ・ン（ご近所物語） 宍戸留美
12597	微笑みをあずけて（忍たま乱太郎） 光GENJI
28590	夜行性 ORIGINAL LOVE
28591	月の下で逢いましょう 広瀬 香美
28592	Don't stop the music 今井 絵理子
28593	Life goes on Dragon Ash
28598	そこに、あなたが……/ビール SEX MACHINEGUNS

No.	タイトル／アーティスト名
28599	True Romance Lyrico
28601	FLY HIGH THE MAD CAPSULE MARKETS
28602	Get out! Feat. BONNIE PINK & VERBAL DJ HASEBE
28603	恋の風船 shiina
28604	ベイサイドベイビー Hysteric Blue
28612	腐海の砂 PENICILLIN
28613	ALWAYS（A SONG FOR LOVE） J-FRIENDS
28569	愛しい人よ～remember me～ 岡本 真夜
28570	SO MUCH TO LEARN,SO LITTLE WE KNOW SPIRAL EXPERIENCE
28571	brave heart 林原 めぐみ
28550	絶望グッドバイ 藤井 隆
28552	Feel the wind Janne Da Arc
28556	浪花一番 水沢 明美
28557	embryo Dir en grey
28558	ハピハピバースデイ 岡本 真夜

No.	タイトル／アーティスト名
28564	恋の400Mカレー GO タリモ&ミニカレー
28565	a song is born 浜崎あゆみ&KEIKO
28566	the meaning of peace 倖田來未&BoA
28567	Lovin' It 安室奈美恵&Verbal
28574	君が好き Mr.Children
28575	Yourself dream
28576	涙のチカラ 花*花
28577	アプリシエ Loud-03
28578	SAMURAI DRIVE hitomi
28579	Move On LISA
28583	Winter Bells 倉木 麻衣
28584	青空 スガ シカオ
28585	Bloomin'! Tommy february6
28586	BYE MY LOVE FLAME
28587	あなたに 石井 竜也
28588	LISTEN TO MY HEART BoA

No.	タイトル／アーティスト名
12475	月に降る雨 THE BOOM
12667	MY WISH KinKi Kids
12707	Up To You! SPEED
12739	LOVE SLAVE GLAY
13275	ヴェル・エール ～空白の瞬間（とき）の中で～ MALICEMIZER
13424	永遠の日々… KinKi Kids
13437	LOLLIPOP JUDY AND MARY
13560	Are You Gonna Go My Way LENNY KRAVITZ
13561	Butterfly SMILE.dk
13562	I Want You SAVAGE GARDEN
アルバム曲7曲	矢井田瞳
アルバム曲7曲	Do As Infinity
アルバム曲5曲	19
アルバム曲6曲	浜崎あゆみ

※残り45曲と配信日はホームページで確認しよう
<http://www.sega.co.jp/sega/kara/sinpu.html>
♪このコーナーの全投稿者の中から毎号1名様にドリカラ本体をプレゼント！

※このコーナーの全投稿者の中から毎号1名様にドリカラ本体をプレゼント！　これがあれば、自宅で思う存分、セガカラが楽しめるゾ！

新コーナー委員会

●これからは、PCソフトも取り扱ってくれるそうですね。ということは、コーエーを中心とした歴史SLGも誌面を賑わかしていくことになるでしょう（幸いにも、編集部内では三國志マニアが多いようですし）。そこで、ドリマガ人コーナー内に、歴史ファンのためにコーナー「ドリマガ歴史倶楽部」の設立を献策します（←三國志風）。一応歴史ネタなら、イラストからお笑いネタまでなんでもOKの闇鍋風味でいきたいと思います。まずは、手堅く、「三國志・さらし首にしたい武将コンテスト」。歴史マニアの諸兄から、硬派SLGゲーマーの貴殿まで、おのおのがた、いざ!! 「ドリマガ歴史倶楽部」に馳せ参じられたし!!

（神奈川県／FreeFly夢鏡）

――趣味のコーナーへと突き進むドリマガ人。応募が多ければ正式採用デス。来年号ではコーナーをリニューアルしたいだよ。

どうなのかな～？

徳島県／おつかレビン

担当する人（たぶん男）の“愛”がないとページできんからねぇ……。

ポイントが規定ポイントたまったときの希望プレゼントは、どうやって知らせればいいかという質問をいただきました。この件に関しては、20ポイント達成後のハガキに希望プレゼントを書いて送っていただくとうれしい限りです。ポイントがたまったら、ポイント数に応じてプレゼントを差し上げます。

■10ポイント……図書券＋ドリマガ特製オリジナルグッズのセットをお送りします。

■20ポイント……お好きなソフトを1本差し上げます。（注：限定版や通販専売タイトルは除かせていただきます）

＊ポイントランキング＊

おめでとう! 20点

20点	璃梅亜３世／るみやん
19点	大山正之
18点	中村る～しあ／ユニユニモレ
17点	星野美夜／ゆっち／にせボーケン／英季／不二ヨーデル／みるぷ～☆／みどりあおい／YUKITO
16点	ZABADAK2／DEB／ポケモン・すずき／アメニティー／木の子
15点	ちから／花好きのオジサン
14点	うろつきマクド／ちくばふみ／Ｓ・Ｆ最高／帝王ソダン／ゆみら丸／鉛筆小僧／小鈴
13点	太刀華／ブラック・スリー／GUY神／こりんきかぜ／鈴木はい
12点	夏目リョウ／忍火満太郎／カルメン大沢／TOM☆CAT／は～ぶ／ハガキショブン／ブンブンヘッズ／もみじ／30円
11点	二歩／アキ空／神取ルキュ／如月こずえ／グラハム・Ｊ／ジュリ推２号／福珍
10点	ぴーたん／いまだ.com／宇奈月かりん／がば／紫月花弥／てるぴ～／TON／バレン／ぴよスタン／KABU／伊桜みさいる
9点	琴似／水怨闇／呑む剣／えむし／大島俊光／牛鍋屋／社流ろあ／蘇芳／徒然のドラ／トロッコ／パスキー／守谷Ｔ教授／おくは乱舞／床屋郎伊組
8点	なゆか／悠南海乙／渡辺つばさ／Ｓキャモ／おつかレビン／柘榴すおう／つき　ゆうすけ／なるこゆり／猫屋敷／林淳一／光里依夢／風華白刃
7点	NARUM／内海まりお／エィウァエィ／カヌー部／神田史生／片山美里／からくり餃子／Ｊ９．／血みどろ山下／ブルニック／ホゥエァァァ／ミレニヤン／人間椅子／りんどう／スーパーストライク
6点	まさゆみ／青木凛／鶉豆／新ばみっち／創世／トチギ／TOGi／ドンホセ／ねじまきイトウ／ひろじゅ／まろかん。／まゆる／山田ロダン／るか／かぁ～くん／愚劣夫21／続・オレ
5点	NRF／春緋／ハリウッド百裂拳／松本甘栗@ムーキャス団員#013／もやしん／ab／ＳＳ甘党メモラー／贏悠太／KIDO子／キャロ目／くれじじ／駿／shy4／スケルツォ／つきしま　まりも／永沼ブー／日狩都門音／藤／ぷうかＪターボ／三石業界裏情報／緑色ランタン／ムカ／山月流

この集計は12月28日号までのものです。

各コーナーのご案内

●ドリネスと語る～……日常のできごとや疑問など●ドリマ画人……イラスト、筆絵、ドット絵コーナー●月刊ドリマガの輪……ドリマガスタッフと触れ合おう●真・ドリマガ解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ●こ・ん・な・のいやだぁ～……「こんな○○はイヤだ!!」ネタ系コーナー●ドリマンガ……コママンガのコーナー●ドリマガご意見箱……真面目なご意見●ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー●新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよ～●勝手にうわさ話……嘘情報をホントっぽく書くコーナー●激LOVEカフェ……投稿者同士エールを交わそう●泣ける話……不幸自慢●いきなりコピーライター……あのゲームのキャッチコピーを考えよう●その他なんでも募集中!!

投稿のオキテ!!

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒1色で書いてください。ハガキよりも薄い紙は無効となる場合があります。スクリーントーンを使用する場合には、はがれないように貼ってください。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆は使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りもOKですが、その場合もかならずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所／氏名／PN／電話番号を明記するにしてください。また、まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

「ドリマガ」の読者イラスト投稿が、メールでも受け付け可能になりました。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。

■投稿規定■

●ファイル形式：JPEG
（できるだけ低圧縮、かつRGBで）

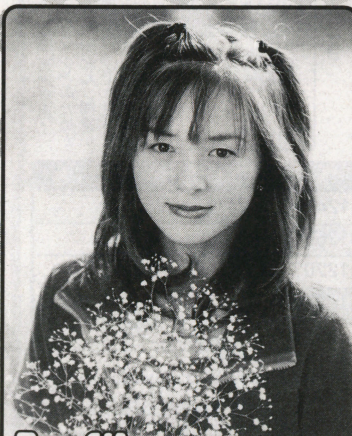
●ファイルサイズ
モノクロ：200KB以下
カラー：500KB以下

●住所・氏名（PN）・年齢（任意）・TEL・E-mail・URL（任意・ある人のみ）・イラストの題材（ゲームのタイトル）・描いた絵に対してのコメント（20文字程度）を送信メールに明記のこと。

送り先は
dreamc@softbank.co.jpになります。

また来年!!

香川県／猫屋敷



Profile

さくらいとも　9月10日生まれ　千葉県出身
アイドルグループ、レモンエンジェルのメンバーとして歌手デビュー。その後も歌手、朝倉薫演劇団の公演を中心とした演劇、声優、ラジオのパーソナリティなど、幅広い活動を展開している。

櫻井智 最新情報はここでチェックだ!

エルスタッフプロモーション　オフィシャルホームページ
http://www.ellestaff.co.jp/

今日の風…明日の風…

ゆく年くる年

櫻井智

Vol.29

2001年も、あとわずか! 今年はわりと、のんびり過ごせた1年だったかな。皆さんはいかがでしたか？

活動は少なめの2001年だったけど、そんななかでも楽しかったのは、「TOMO夏Live」かな。初の女の子バンド「ムーンラビッツ」のメンバーと一緒で、なんだかとても新鮮でした。いつもは男性バンドですからね。みなさんも、やっぱり女性のほうが目に優しいって感じですか？（笑）。

あっ、そういえばファンクラブで、「あじさい物語」というイベントもありましたね。私の手料理初公開！ 限定10名様に、私の手作りハンバーグを食べていただいちゃったんです。これも初めての体験でした。みんな優しいから、「おいしい」と言ってくれたけど、つくねっぽかったのよね……食感が（笑）。豚肉100%だから。でも、櫻井家のハンバーグはコレなのです！

そして、最近だと撮遊会（撮影会）イベント。今回もたくさんのファンの方に写真を撮っていただきました。葛西臨海公園で行われたのですが、仕上がり写真もたくさんもらっちゃいましたね。最近はアルバムの数を数えていないけど、いったい何冊になったんだろう？ かなりの数になっているはず……。この前、4年ほど前の撮遊会で撮ってもらった写真をながめていたんだけど、やっぱり今より若かったぞー（笑）。写真はすごい！ そのときそのときの瞬間を、1枚の枠の中におさめてしまう……。永遠に変わることのない自分がそこにいて……20年後に見たら、「ああ……あのときは若かった～」なんて、しみじみと思うんでしょうね。そのときがくるまで、そーっと眠らせておきましょう！（笑）

さあ、2001年最後の連載でした。2002年も、どうぞよろしくお願いします！

ドリマガ どうして「+」を出すのか手塚プロデューサーに聞いちゃいました

ゲームキューブマガジン
GAMECUBE MAGAZINE

■■110
のんびり、ゆっくり暮らすようにゲームを楽しむ

どうぶつの森+

■■120
カードでゲームが遊べる任天堂第3のメディア

「カードeリーダー」のイイハナシ

■■118 GM SOFT REVIEW
SSX TRICKY（エスエスエックストリッキー）

■■123 ゲームキューブ新作紹介
スターフォックスアドベンチャーダイナソープラネット
新・巨人のドシン1／動物番長／バーチャストライカー3ver.2002 他

■■119 ゲームボーイアドバンスソフト情報
トマトアドベンチャー／グラディウスジェネレーション／ど〜もくん不思議テレビ
マジカル封神／黒ひげのゴルフしようよ／闘魂列伝アドバンス 他

■■122 GM COLUMN
ゆーろぴじょん／Game Trail

NINTENDO GAMECUBE

2002 1 JANUARY

キューブの中に息づく もうひとつの生活空間

立派な木々が生い茂る豊かな土地、清流のせせらぎにゆらめく小魚、あちこちで羽根を休めている昆虫。どことなく郷愁をそそる、そんなのどかな村で、ゆったりと一人暮らしを謳歌する……。簡単に説明すると、「どうぶつの森＋」はそんな作品だ。そしてこの空間は、現実から少し離れたもう1つの日常を体験できる場でもある。

村には基本的に「この作業を定期的にしないとダメ」とか「これはルール違反です」といった束縛はなく、どんな楽しみ方をするかはすべて主人公の自由意志にゆだねられている。プレイヤーは親元を離れてこの村にやってきた主人公となり、自分の部屋に好みの家具を配置したり、日がな一日昆虫採集や釣りに興

どうぶつの森＋™

文／佐々木イサヲイチ

どうぶつの森＋
■任天堂　■アクション　■発売中（12月14日発売）
■6,800円　■1人プレイ専用　■使用メモリブロック数：59

自分だけののどかな村で気ままな一人暮らしを

ゲームの導入部は実に自然な流れ。村での自分のキャラ設定を、みしらぬネコとの会話の中でさりげなく済ましてしまうあたりは見事。そして村に到着したあと、たぬきちの店でアルバイトをすることが、押し付けがましくないチュートリアルになっている。

©2001 Nintendo

じてみたり、時にはじっくりと日記を書いてみたりと、気の向くままに過ごすことができる。村の中には郵便局や生活用品店、お社、落とし物の保管が主な仕事になっている平和な交番といった施設もあるので、散歩がてら覗いてみるのもいい。

だが、何といってもいちばん楽しいのは、村に住んでいる住人たちとのコミュニケーションだろう。ネコやイヌ、カンガルー、ワニ、ウサギなど、多彩な動物を擬人化した彼ら（みんなかわいい２頭身キャラだ）は、主人公と同じように家を構え、村のあちこちに住んでいる。村の中で見掛けた際に、こちらから声をかければ、にこやかな顔であいさつを返してくれて、いろいろな話題をふってくる。会話といってもたいていは他愛もない内容なのだが、手足の先まで生き生きと動くどうぶつの姿と、喜怒哀楽のはっきりしたリアクションは、見ていて実に愛らしく微笑ましい。

一度この雰囲気にハマってしまうと、相手がコンピュータの動かしているキャラクターであることも忘れて、いつしか本気で話しかけている。そして、自分がすっかりこの世界の住人になっていることに気づかされるのである。

おでかけでつながる自分の村と友人の村

「どうぶつの森＋」の魅力である「コミュニケーション」は、村のどうぶつたちとの会話がその半分を占めている。では残りの半分はというと、ずばり「おでかけ」だろう。おでかけとは、他の人が住んでいる村に、自分のキャラクターを文字どおり訪問させるという、なんとも大胆かつ斬新なシステムである（おたがいのメモリーカードを持ち寄って行う）。つまり、現実にちょっと遠出するのと同じような感覚だ。他の村に訪れても、基本的にそこでの遊び方はいつもどおりだが、地形や住人が違うというだけで、新鮮なものである。また、その村の本来のプレイヤーである友人の目の前で、お部屋のコーディネートの感想を言ってみたり、記念がてら掲示板にひとこと書いてみたりという、擬似的な同時プレイも独特な面白さがある。このシステムで「うまいな」と感心させせられるのは、おでかけをしようと思ったら、どちらかが相手の家に実際に行く必要があるということ。つまり、ゲーム的にも現実世界的にも「おでかけ」が成立しているという点だ。そう、「どうぶつの森＋」を通じて、友人とのコミュニケーションも深まってしまうわけである。このゲームがジャンルに「コミュニケーションゲーム」と表記している真の意味が、まさにここにある。

毎日遊びたくなる「持続性」がプラス

もともとこの作品は、NINTENDO64で好評だった「どうぶつの森」がベースだ。ゲームとしての本質はGCも変わりはないが、移植にあたって新キャラクターや新しい施設、アイテムなどがたっぷり追加されている。特に、毎日このゲームを遊ぶモチベーションに関る部分は、これでもかと言わんばかりに充実している。N64版はある程度軌道に乗ってしまうと、イベントのある日以外は手持ち無沙汰になりやすい弱点があったのだが、これらの工夫によってほとんど解消したといえる。これ以上の説明は野暮なので省くが、初めて「どうぶつの森」に触れる人はもとより、N64版を満喫している人も驚かされることは保証する。

借金返済で部屋を拡大

始めたばかりの時の自分の部屋は、えらく狭くて（感覚的には６畳間くらい）入手した家具を数個置いただけでギュウギュウになってしまう。だが、たぬきちへの借金（家の代金）を払い終えると、少しずつ広い部屋に改築されていき、コーディネートの自由度も一挙に高まる。ちなみにNINTENDO64版では部屋が広くなるだけだったが、GC版では地下室の追加や２階の部屋の増築も可能となった。

最初の改築はグッと広くなるので、序盤はお金を家具につぎ込むより借金返済に充てたほうがいいだろう。もっとも、そのたびにまた新たな借金（金額も大きくなる）を背負うハメになるのだが……。

現実と同じように移ろう時間と季節

このゲームには時間や日数の概念があり、それは現実のそれと全く同じサイクルで変化していく。昼間は住人も活発に歩き回るが、夜になると大部分が就寝するというように、その影響もきちんと表現されている。また、四季の変化もあり、草木の色や天候などがリアルに描写される。夏には花火大会、春にはお花見と、それに合わせた行事やイベントも多数催される。これらは「どうぶつの森＋」の大きな楽しみでもあるので、できるだけ参加しよう。

つまり、ひとつとおりの季節やイベントを見るには実質１年かかるわけだが、あせらず時の過ぎ行くままにプレイしたい。それが「どうぶつの森＋」なのだ。

始めるとハマるコレクション要素

村にはさまざまな昆虫や魚が生息し、これらは捕獲すれば家具と同じように部屋に飾っておくこともできる。しかも、持ち物画面で「今までどんな生物をつかまえたか」も見られるので、単なる気まぐれや暇つぶしのつもりで手にしたのに、いつの間にか本格的なコレクション（あるいはコンプリート）を始めていた……なんて話はよくあることだ。こんなふうに収集が楽しめるものは、大きく分けて以下の４種類だ。

新たな昆虫や魚をゲットしたときの満足感は、少年の日の心を思い起こさせる。捕まえたあとはたぬきちに売るも良し、そのまま逃がすも良し。

魚

川や海などでときどき見られる影をねらって釣り糸をたらすと魚が釣れる。釣り上げてみるまで種類がわからないが、中には貴重なものも。

昆虫

昆虫はおおむね木や花にとまっている。いきなり近づくと逃げてしまうので、すり足で近づこう。春から夏にかけてが、最も種類が豊富。

化石

地面のひび割れを掘るとよく出るのが化石だ。いくつかのパーツに分かれていて、全部そろえることで標本が完成する種類もある。

絵画

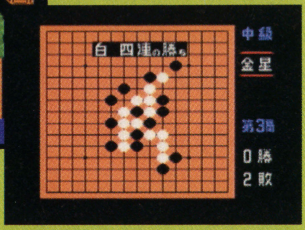
抽象画や印象派など、誰もが見た記憶のある名画の数々。主にたぬきちの店や住人とのアイテム交換で入手。流通ルートが特殊なものも？

ファミコンを集める

ゲーム内でゲームを遊ぶ、とっても不思議な瞬間。主人公が一人暮らしを始めた最大の目的って、親に叱られることなくぶっ続けでテレビゲームで遊ぶことだったのかも？

とある手紙にプレゼントとして添付されており、誰もが初めて見た時に驚くファミコン。これの何がすごいかって、家具として部屋に置けば実際に遊べてしまうことだろう。最初に入手できるのは2種類のみだが、実はけっこう種類があったりする。昔からのゲーム好きにとっては、他の何よりもコレクション魂を刺激されるだけに、友人の村のカタログや交換を駆使してそろえたいところだ。

見た目や感触は当然のこと、ファミコン独特の音源までも完全に再現。



ひらたく言えば、ファミコンのソフトをGC上で動作するようにエミュレートしたもの。

寄贈の喜び

入手した化石や昆虫は部屋の飾りとして魅力的だが、数が多くなってくるとさすがに全部置くのは不可能。そんな時は、村の博物館に寄贈するというのもひとつの手。ここには魚、昆虫、化石、絵画を展示する専用スペースがあり、部屋に置くのとは違った鑑賞が楽しめる。ここは開設してから日が浅いため、最初は何も展示されていないが、主人公の頑張りしだいでいつかは完璧になるはず。

顔ぶれも趣味も多彩な住人との出会い

村での生活に彩りを添えてくれるいちばんの存在は、やはりどうぶつの住人たち。いずれも容姿、性格、趣味などが個性的な彼らは種類が実に豊富で、ちょっと他の村におでかけした程度では、とても全てを見られないほどだ。また、どうぶつたちはみんなお話が大好きなので、積極的にコミュニケーションしてみよう。

なにかとリアクションがかわいい住人たち。ときどきドキッとする発言をすることも。

トミ

おっとり型のトミさんは、自分の性格に合わせてか、落ち着きのある和風の部屋に住んでいる。壁紙でちょっぴり自己主張。

ハカセ

メガネと「でアール」という語尾が理知的な性格を象徴するハカセくん。部屋は化石や書物でいっぱいの、学者の書斎ふうだ。

ボルシチ

いかつい感じのボルシチさんは、観用植物でいっぱいの部屋に。ほとんど家具は置かず、テーマにこだわりぬいている。

ラザニア

ラザニアちゃんの部屋は、楽器や絵画、ステレオを配置した芸術系。なにげにクマのぬいぐるみを置いてあるのが女の子らしい。

コーディネートを支えるたぬきちの店

部屋の中を自分好みにコーディネートする際には、多種多彩な家具やアイテムが必要になる。それを最も支えるのが「たぬきちの店」。ここは村で唯一の常時営業家具店として、主人公のみならず住人たちにも重宝されている。主人公が初めて村に来た時のたぬきちの店は、トタン屋根に狭苦しい店内と、なんともボロっちい風情をかもし出している。しかし、主人公の部屋が借金返済で広くなるのと同じように、この店も少しずつグレードアップしていくのだ。ただしそれには、最低でも一回はほかの村への「おでかけ」を体験しているという条件が必要だ。同じ村に住んでくれる身内はいても、周囲におでかけできそうな村がない人は、メモリーカードをもう１枚買ってでも解決しよう。また、この店でできるだけたくさん買い物をしてあげれば、より改装も早くなるようだ。最初の改装はコンビニ、次はスーパーマーケットというように、店そのものが大きくなるにつれて、中で陳列している商品の数も多くなるので、充実したコーディネートを楽しむためにも積極的に売り上げに貢献しよう。

最初は商品を置くのが精一杯だったたぬきちの店も、改装ごとに広くきれいになっていく。ちなみに毎月の末日に催される福引きでは、普段は店に並ばない貴重なアイテムが景品に並ぶので、ふだんからバンバン買い物して券（５枚で１回ガラガラを回せる）をためておきたい。

長期間、村をほったらかしにすると？

このゲームは少しずつであっても毎日遊ぶのが理想的だが、村を長期間ほったらかしにしたからといって、主人公にペナルティが課せられることはないので心配は無用だ。ただし、遊ばなかった期間に応じて雑草がたくさん生えたり、住人からチクリとイヤミを言われたりする。これに限って言えば、「ゲームは１日１時間以上」のペースが望ましい。

さぼりすぎるとやんわりと注意される。とはいえ、この世界だから言い方が優しいのだ。

謎の説教師・リセットさん

あることをすると、ゲームを再開した時にモグラのリセットさんが現れ、痛快なメッセージを残していくのはご存じだろうか。容赦なく攻めたてながらも、思わず納得させられてしまう、含蓄のある説教は必見!?

K.TAKAYO PRESENTS お友達に見せたくなるお部屋づくり

たぬきちの店で購入したり、村人のお手伝いやイベントに参加しているうちにどんどん増えてくる家具。シリーズごとにそろえ、ハッピーアカデミーの評価で高得点をねらうのも燃えますが、これだけ膨大な数の家具があるのですから、時には感情の赴くままにお部屋をレイアウトするのも楽しいもの。盗撮気分を演出しようと、実際に自分の住んでいる部屋に似たレイアウトにしたら、評価が低くてガックリなんてこともありますが、アイデアに満ちたお部屋づくりも、村を訪れたお友達へのおもてなしの1つ。個性的なお部屋でお友達を驚かせましょう。

初めは貧乏だけど、頑張った分だけ大きなお部屋に。あなたの頑張りしだいでたぬきちの夢も叶うかも。

ドアデザインとデザイン看板のお陰で、外観からトータルにお部屋作りが楽しめます。

森にないお店を開く！たとえばこんなレイアウト

気分だけでも森の商人に。開店したら掲示板への宣伝も忘れずに！

喫茶店

村人に憩いの場を提供（してるつもり）。さりげなく風水も取り入れつつウッディーにまとめて、スクリーン替わりのポトスで開放感を演出。コーヒー豆をあしらった制服も、もちろんオリジナルです。

楽器屋

住人がバンド組みたいと思い立ったらすぐ始められるよう、楽器屋さんを開店。高級コンポも想像力でアンプとエフェクターラックに！ 全商品試奏可能。店員までお気軽にお声をお掛けください。

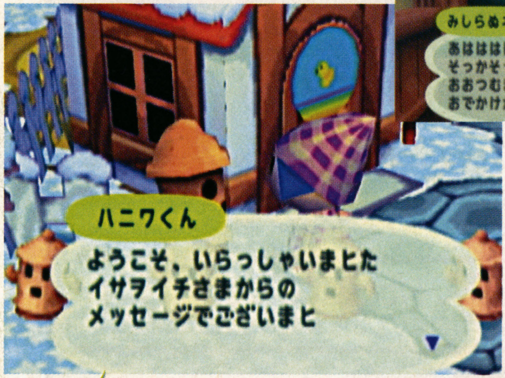
ライヴハウス

２階建てになったら、上の楽器屋と組み合わせてライヴハウスも。これなら増え過ぎて置き場に困ったハニワも熱狂的なオーディエンスに早変わり！ バンド編成はちょっとアバンギャルドですが……。

無限の広がりをもつ、ほかの村へのおでかけ

このゲームの「コミュニケーション」要素の最大の特徴は、メモリーカードを介してほかの村（友人の村など）へ「おでかけ」できることだ。マップや住人の顔ぶれ、採取できるフルーツや施設の位置など、住み慣れた自分の村とは違う土地にいるというだけで、けっこう新鮮な気分になれるのだ。さらに、おでかけ先の村に自分の村の住人が引っ越ししたり（その逆もある）といった意外な展開も。

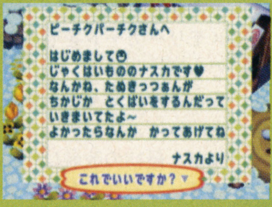
他の村へは、駅から汽車に乗って出かけていく。車内では、冒頭に出会った「みしらぬネコ」が再登場していろいろ話してくれる。



おでかけ先の村にいるプレイヤーのキャラとは直接会えないが、伝言などの間接的なコミュニケーションは可能。手紙を出したり、アイテムやフルーツを地面に埋めておくのも面白い。

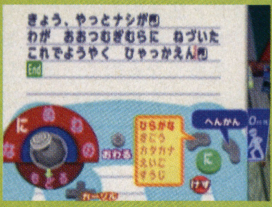
文字で残す、プレイの軌跡――

お話でのコミュニケーションも楽しいけど、文字での間接的な交流には、それとはまた別の味わいがある。その場だけで終わる会話と違い、形として残るというのが大きな価値になるからだ。



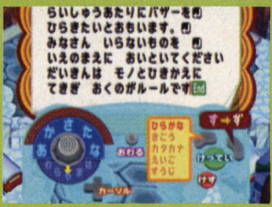
手紙

特定の相手に思いを伝える手紙は、便せんのチョイスや文章にセンスがあらわれる。どうぶつたちは手紙が好きなので、きちんと書けばたいてい返事がくる。



日記

最初に1冊用意されているノートは日記として利用できる。村での出来事を書いてもいいし、プレイヤーの現実世界のことを本気でしたためるもよし。



掲示板

村での行事や気象情報、住人の意見など、文字系でいちばん気軽に利用できるのはこれ。古い書き込みから削除されるという一過性がいいのかも。

新たに追加された「島」と、渡しのカッペイ

GC版にはさまざまな新要素が追加されているが、なかでも特にチャレンジ色が強いのが、海を渡って行ける「島」の存在だろう。GCにGBAをケーブル接続することで現れるこの島は、いわば村のおまけ的な空間で、必ずしも訪れる必要こそないものの、「秘密基地」みたいなワクワク感をもたらしてくれる。新キャラクターのカッペイ（舟での渡し役）がうなるオリジナルの小唄は必見。

渡るまでは少し時間がかかるが、船頭のカッペイがうなる唄に耳を傾けていればあっという間。なんとも腰砕けな歌詞と、どうぶつ語独特の語感の取り合わせは絶妙だ。波にゆられてついた島は、ヤシの木が生えるカラフルな地形で、南国系のイメージ。家具を置ける空室や、オリジナルの旗を揚げる場所、そしてここだけに住む住人など、見るべきところも多い。

GCの島では…

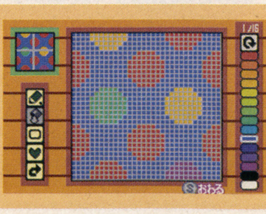
島はこじんまりした面積だが、ここでしか体験できないことや、ちょっとした秘密もあるらしい。ケーブルを買って行く価値はあるだろう。

GBAの島では…

なお、島のデータはGBAにダウンロードすれば、スリープモードで持ち歩ける。これを利用して、友人と島の交換も可能だ。

外出先でデザインを

GBAとの接続ケーブルを使ったもうひとつの利用法として、仕立て屋での「デザインエディタダウンロード」もある。自宅でじっくりドットを打つ時間がない人は、これを使ってちょっとした暇を活用しよう。



仕立て屋で自分だけの流行を発信!!

既製品の服や傘もいいけど、もっとオリジナリティを出したいという人は、仕立て屋がおすすめ。ここでは好きなデザインがエディトできるのだ。お気に入りができたらここに展示しておき、おでかけしてきた友人に見せてあげよう。

ドット絵を打つセンスは多少必要だが、オリジナルデザインは服や傘、壁紙など、利用範囲が広いのが魅力。最初から置いてあるものを参考にしてもいい。

自分のデザインが大流行!?

実は仕立て屋でエディトしたデザインを店内に展示しておくと、他の住人がそれを服として着るというように、村の中で流行することもあったりする。大勢が自分のデザインを身に着けてくれる快感は、まさにデザイナーズブランド！

初めてのGC―GBA連動、そして

左で紹介しているカッペイさんに会うには、GCとGBA本体に加え、「GBAケーブル」(1,400円)が必要。GBAも合わせこれから購入すれば、1万円以上の出費だが、あの「歌」にはその価値がある!?

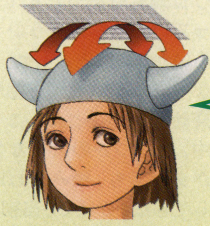
わずか半年の間に相次いで投入された家庭用（据え置き）機のＧＣと携帯ゲーム機ＧＢＡは、それぞれ設計段階から連動が念頭に置かれており、このリンクで「新しい遊び」を創出することが重要なコンセプトになっていた。GCと同色のＧＢＡをそろえるあたり、力の入れようが感じられる。「どうぶつの森＋」は、任天堂として初対応のタイトル。先発隊（開発）の苦労は後のインタビューも見ていただきたいが、ここを皮切りにさまざまな「遊び」が提案されるだろう。セガのように、両ハードのソフトを連動させる展開も増えるかも。

山内社長の開発支援で連動タイトルは面白くなる!?

任天堂の山内溥社長は、投資ファンド「ファンドキュー」を１月にも設立する。このファンドは、ソフト開発費用の増大に悩む開発会社を、資金面で支えることが目的とのことだが、「GCとGBAを連動させて遊べるタイトルに限る」という条件があるのだ。アイデアと将来性のある作品が、これによって発掘されるかもしれない。

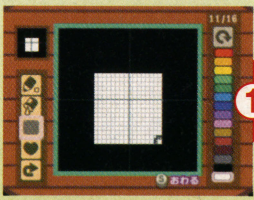
DOTTER.K PRESENTS ドットいい話

ドット絵企画ページにはおおよそ召集されているはず? の、謎ドッターKです。今回はキャラクターの帽子と服のデザインなのですが、ツールを実際にふれて感じたことや、そのテクニックについて、ここでは少し触れていきたいと思っています。

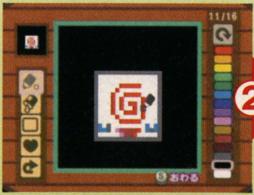


わかりやすいように服よりも帽子にデザインが反映される形でお話をさせていただきます。32×32の正方形の絵を球面上にギューッと伸ばして貼りつける感じを想像してください。ここが重要なので念頭に入れておいてくださいね。

ドリマガらしく「キャス子」をモチーフに製作開始



①帽子をかぶった時には、エデット画面の上が前頭部、下が後頭部にあたります。まずは簡単な輪郭を描いていきます。ここで念頭に入れたハズの感覚がないとキャス子の顔は丸くなりすぎてしまったり、画面の上部に描くと顔が逆さまになってしまうので慎重に。



②徐々に仕上げにはいっていきます。ここでは、ドット絵特有のギザギザした部分をあまり修正しないでおいてください。気持ちとしては完全に仕上げる一歩手前ぐらいが良いでしょう。あまり細かくすると、貼りつけた段階で逆に絵がつぶれてしまうことがあります。

③いよいよ完成です。画面上部にDreamcaskoの文字を入れてみました。しかし文字は逆さまです。ここでアレ?と思ったあなた、ここでも最初に念頭に入れておいていた、球面に平面画像を貼りつけるというイメージを思い出していただければ納得してもらえるかと。

うしろをむいたらあらキャス子ちゃん

さて、こうしてできあがったキャス子帽子と衣装に身を包み、いざ街へ。上の要領が皆様に少しでも参考になれば幸いです。デザインを保存する為に購入する布地の値段も馬鹿にならないですからね。

製作後記：正直なところ、私はドット絵担当であり、テクスチャ製作の仕事などしたことはないんです。そこで、3DCGを生業にする友人に、どうすればよいかを電話で質問したところ、「32×32ドットのテクスチャ？　そんな小さなヤツ貼付けたことねーよ」と一蹴。おお、誰もやったことのないワザだったとは。そんな苦悩が右のようなモノを描かせてしまいました。夜の森を駆けめぐる彼は私……。

「どうぶつの森」で目指した地平と「＋」の意義

「プラットフォームを変えることは考えていなかった」
(手塚氏)

――まずはどうしたら、こんなゲームを考えつくのか……、やはり手塚さんにはこれをお聞きしたい。

「動物の森」は、毎日ちょっとずつでも電源を入れて遊べる、そんなゲームを作ろうというスタンスで始めたんです。アクションゲームって、上手な人はいいんですが、そうでもない人、特に女性は、ハナから遊べないと決めつけてしまう傾向がありますよね。そうじゃなくて、主婦やＯＬのみなさんにも遊んでもらえるようなゲームをと。でも、単に女性向けでは広がらない。だから、まずは家族で子供とお母さんが一緒に遊べるものを考えたのです。１つのフィールドをたくさんの人で共有できたりとか、コミュニケーションをテーマにしてみようという考えも、最初の段階でイメージがありました。(村の住人に)どうぶつを使うことも、当初の企画どおりです。もっとも初期段階では、「動物」は4足歩行でしたけど。

●

いざ長期間遊んでもらえるものを……となると、さまざまな面での試行錯誤がありました。当初は、フィールドさえあればプレイヤーが自由にやるだろうという目論見もあったんですが、作っていくうちにそういうわけにもいかないことがわかってきて、ゲームっぽい要素を随所に織り交ぜていくことにしました。途中、いくつかの大きな仕様変更があっても、積み重ね的に作業してきたおかげで、当初のコンセプトを崩すことなく進められたと思います。動物や家具の種類、テキスト量に関しても、それなりのネタを仕込んでいるので、データ量が半端じゃないものになってしまいました。それでもカセットのROM容量だけを見るとそんなに大容量ではないんですよ。ゼルダ(「ゼルダの伝説　時のオカリナ」)の半分くらい。これに関しては「最近の大容量ゲームに対して容量的にはコンパクトでもいろいろな人が楽しめるものが作れるよ」という挑戦的な意味合いもあるんです。

●

「どうぶつの森」に関しては、ときどき出してきては遊んでくれるものが理想だと思っているんです。1〜2カ月遊んだらしまわれてしまうのではなくて、忘れた頃に「どうなっているかな？」と遊べるものもあってもいいかなと。逆にそんなのばっかりになってしまうのもどうかと思いますけど、ゲームのあり方はもっと自由でも良いですよね。

●

――だとすると、「＋」の発売は早すぎないですか、手塚さん。

もともとね、N64版を遊んでいる人は、わざわざ同じものは買わないのではないか、と思いました。商売的にそれを言ったらあかんのですけど。正直なところ、プラットフォームを変えることはあまり考えていなかった。「カセットの中に自分だけの世界がある」というコンセプトを大事にしたかったのです。

●

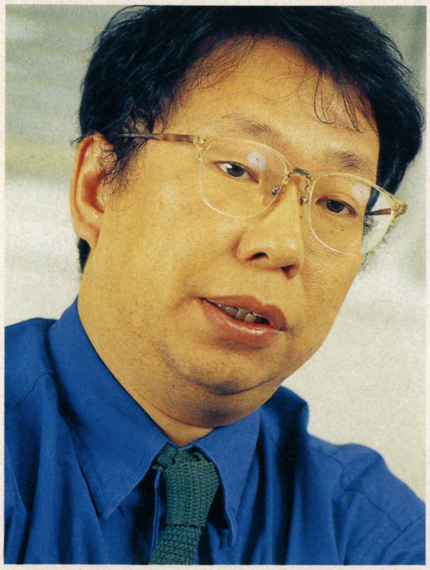
今回発売される「＋」は、N64版とほぼ同じものをということで企画をスタートしています。N64版は、カセットの基板が特殊仕様だったので、発注してから出荷するまでにものすごく時間がかかって、遊びたいと思っている方に渡らないということもありました。それならばゲームキューブで作り直して、より多くの皆さんに遊んでもらえるのかと。そう考えたら、GC版があってもいいんじゃないかと考えるようになったんですね。だから、本当にN64版が発売されてから着手した。開発期間はだいぶ短いですが、これがGCの作りやすさなんですね。

ユーザーのプラットフォーム移行の支援サービスも……

N64でプレイしてきた人のために、持ち物画面に表示されている品物や手紙、そしてプレイヤー本人(のでデータ)を、任天堂にてGC用のメモリカード59)へ移す「お引っ越しサービス」が1月10日から始まる。

「どうぶつの森＋」制作者インタビュー

「忘れた頃に出して



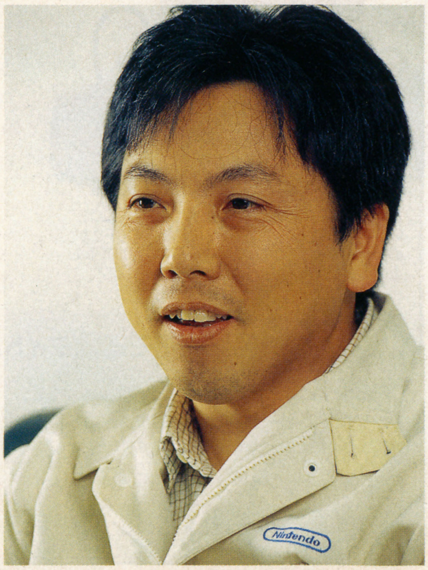
任天堂　情報開発本部　「どうぶつの森＋」プロデューサー

手塚卓志氏

「どうぶつの森」シリーズのプロデューサー、手塚卓志氏(任天堂情報開発本部制作部部長代理・写真左)は、ファミコンの時代から宮本茂氏らとともに数々の名作ソフトの制作に携わってきた、言わば"任天堂ゲームの育ての親"。「どうぶつの森」の企画を立ち上げたディレクターのひとり、江口勝也氏(同制作課企画担当・写真右)は、手塚氏が手掛けた作品をプレイして育った、言うなれば"任天堂ゲーム・チルドレン"……。それぞれとっての「どうぶつの森＋」とは？

任天堂　情報開発本部　「どうぶつの森＋」ディレクター

江口勝也氏



※「お引っ越しサービス」はN64版のコントローラパック内の「お出かけデータ」と「手紙の保存データ」を任天堂にてゲームキューブメモリーカードに移すものです。依頼方法については「どうぶつの森＋」取説41ページに掲載されているサービスセンターに電話で問い合わせるか、または任天堂ホームページ(http://www.nintendo.co.jp/ngc/gafj/moving/index.html)を参照してください。

初の試み・GBA連動について

――GBAへの挑戦は聞いておかないと。ね、江口さん。

GBAの「どうぶつの島」というタイトルは、初期段階からなんとなくあったんですよ。「"村"ときたら"島"だろう」と。GBAとの連動で採用するアイデアが具体化したのは、あとになってからです。島だけで1つのゲームとして遊べるものというのは、最初から考えていませんでした。GBAとゲームキューブをつなぐこと自体新しいことですし、変わっていますからね。あくまでもそれをメインにしているので、GBA単体で遊ぶものではありません。GBAでできることは、ちょっと控えめに思われるかもしれませんが、それも全部目的があってのことです。普段触らないような人でも心配なくできるように……という。島での遊びは、あれが感覚的に理解してもらえるギリギリではないかと思います。

●

――しかし、GBAの電源が切れないか心配です、手塚さん……。

カセットを使わないでGBA本体とケーブルさえあれば遊べるという仕様だと、ずっと電源を入れておく必要があって、GBAのスリープモードを使っています。GBAのカセットが必要な仕様だと、かえって遊んでもらえなくなってしまうかもしれないし。GBAというプラットフォームをメインでやるなら時間をかけて、また1つ立派なものを作ってみたいですね。これだけキャラクターが多くの方に受け入れられているシリーズですし、こういうことをしてみたいというネタも尽きないので、うまく展開していきたいと思っています。

●

GBAとの連動に関しては、会社からも積極的にやってほしいという要望がありました。どういう形で実現するのか？という点に関してはうまく折り合いがついた気がします。「スーパーマリオアドバンス」でGBA本体間の連動を担当しているプログラムチームと一緒にやれたのも良かったですね。

「GBAとゲームキューブをつなぐこと自体、変わっていますからね」(江口氏)

魅力的なキャラクター「カッペイ」誕生秘話

「移動中に"ほっこり"してもらおうかなと」(江口氏)

――"カッパ"については、やはり江口さんから一言。

前回はとたけけ(下カコミ参照)のキャラクターが立っていて、いろいろな展開ができたんですが、今回はカッペイが結構いけるんじゃないかなと思っています。商売としてワールドワイドに展開させるのに「カッパなんて作ってどうするのやー！」みたいなことを言うていたんですよ。日本はええけど、アメリカ行ったらカッパなんてわからへんよーってね(笑)。まあ、GBAにつなぐこと自体、世界の外に出て行くイメージなので、そういう意味では動物とは少し違うものでもいいんじゃないかということで落ちつきました。"水モノ"ですしね。

●

島に行く途中でカッペイが歌う歌は、村の1番地ぶんある移動中に"ほっこり"してもらおうかなという意図で入れました。データ転送は、船に乗る準備をしているときに完了しているので、もう本当に面白いものを聞かせようと。カッペイのテキストは、スタッフのひとりによって作られています。セリフ内容は、プレイヤーが男の子の場合と女の子の場合でそれぞれいくつかあって、女性のスタッフに聞いて「いくらなんでもセクハラ過ぎます」というのはボツにしたり(笑)。みんなが嫌な気分にならず楽しめるように、単語やニュアンスなどには気を使いましたね。

CDデビューを果たした「どうぶつの森」の住人

誰かに書かれたっぽい眉毛が特徴の"とたけけ"は、週末の夜、駅入口付近に姿を現わすストリートミュージシャン。2001年にリリースされた2枚のアルバムでは、彼の得意のギター弾き語りを堪能できるのだ。

遊べるゲーム」への挑戦

幅広いゲーマー層をつなぐ

――(かつてファミコンに没頭した)30代も、楽しんでいることはどう思いますか、江口さん。

「どうぶつの森」は、お母さんや中・高校生ぐらいの女の子に遊んでもらえるもの、というねらいがありました。ただ、それで家族がわいわい遊んでいるような状況になったら、今度はお父さんというのはちょっと引いたところから見ている、でもちょっと引きながらも実は仲間に入りたい、そんなポジションなのかなと。僕がまさに30代の父親で、今はそれほど一生懸命ゲームはしないけど、昔はゲームをした、という世代なんです。このあたりは私情が入っているというか(笑)、たとえば僕があとから夜遅く帰ってきたときに、家族と一緒になって遊んでいる気分を味わいたいなあと。遊ぶ時間を問わず、いつでも時間が空いているときに遊んで、そのうえで他の人たちと交流できるのがうれしかったりするんです。

●

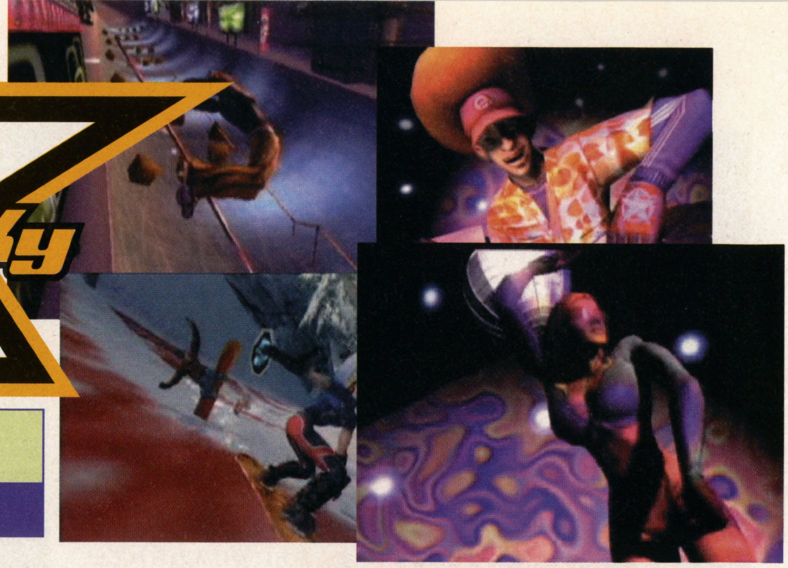
――交流といえば、知人同士でカセットを直にやりとりすることもありますよね、手塚さん？

「"手渡し"でのコミュニケーションが浸透していけば……」(手塚氏)

"30代ゲーマー"への細やか(？)な配慮

高い年齢層のユーザーが手に取りやすいように……と、N64版のパッケージデザインは、すっきりめにしたとのこと。それでも「はずかしい」ということでGC版(写真)は、よりシンプルに。

それはねらっていたところですね。一部ではトラブルがあるんじゃないかっていう心配もあったんですけど、手渡す際に生まれる会話だとか、ローテクなネットワークの良さを再確認していただければと。電子通信ネットワークによる不特定多数のユーザー間のコミュニケーションには、会社も自分も興味を持っているのですが、準備をすることがたくさんあって、今回のように短期間で作るというわけにはいきません。それよりも"手渡しでのコミュニケーション"をもっともっと浸透させていけば、その上で場所が離れた人と交換したいといったリクエストが来るはずだから、「どうぶつの森」に関しては、それに対応する形で進めていきたいと思っています。(取材・文／戸塚儀一)



SSX TRICKY

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■アクション
■2001年12月27日発売 ■5,800円 ■使用メモリブロック数：5〜

まったくリアルではないからこそ作り出せる独特の爽快感

スノーボードに興味がなくても十分楽しめるスノボゲーム！

スノーボードの醍醐味はスリルとスピード、そしてテクニカルなトリックを決めるカッコ良さ。だが、実際にそれらのもたらす爽快感を味わうには、転んだらヘタをすれば大怪我というリスクを背負わなければいけない。しかし、どうせゲームだし、そんな心配もないならば、実際には不可能であろう派手なトリックを決め、現実には滑走できないような場所を滑りたいと思うのが人情。よって、スノボのゲームは、ほかのスポーツゲームと比べ"リアル"が売りの作品は少ないのだが、本作はその中でも、ずば抜けてそれらの表現が誇張された「SSX」シリーズの最新作だ。ド派手なコースやトリックに、かなり濃いキャラたちと、ドコを切っても過剰なまでの表現は見ているだけでも痛快だ。でもプレイしてみると、それとは裏腹にち密に練られたゲーム性の高さに驚かされる。というのも、スノボをそのままゲーム化すると、滞空している時間をロスするトリックは、ただ速く滑るだけなら不必要になるため、ハーフパイプなどのトリックのポイントを競う種目と、ダウンヒルなどのスピードを競う種目に分けなくては両方を楽しめなくなってしまう。だが本作はそれを、その名も"アドレナリンブースト"というぶっ飛んだ発想で強引に、しかし見事にスノボゲームの矛盾を解決した。

実際、現実のスノーボードで、速さを競う種目でも選手はトリックを決める。それがスノボの"カッコ良さ"なわけで、それを欠いてしまうとスノーボードの"ノリ"がどうも薄れてしまう。つまり本作はまったく"リアル"ではないが、その結果として"スノボ"のノリが表現されているリアルな作品といえる。さらに、1プレイに5分近くかかるコースが10種用意され、それぞれショートカットや隠しルートも満載。使用できるキャラも12人いるうえ、それぞれにコスチュームやボードが多数用意され、それらはステージをクリアしたり、レベル分けされたトリックを決めることで選択可能となったりと、各要素が関係するよう、絶妙に計算されつくしている。また通常のレース以外にもトリックに特化したショーオフやタイムチャレンジといろいろな楽しみ方も選べたりすることを考えれば、かなり遊べる。その一方で、コントローラのボタンや両方のスティックなどすべて使うため、操作に慣れるまでが大変、というのが若干のマイナス面だが、チュートリアルで何度か練習すればマスターできるだろう。それを乗り越えて、ぜひ本作の爽快感を味わってほしい。

文・サマライ旗野

アドレナリンブーストとは何だ？

画面右のゲージは、トリックを決めると徐々にたまり、滑走中にBボタンを押し続けるとゲージを消費しながらさらに加速できるのだ。また、ゲージをMAXまでためればスペシャルトリックを決めることができる。

トリックを決めるとゲージがたまりブーストが使用可能に。ゲージが多くたまっているほうが加速もいい。

ゲージは大技のトリックであるほど多くたまり、スペシャルトリックを決めれば再びMAXにすることも！

スピード？トリック？楽しみ方もいろいろ

Practice

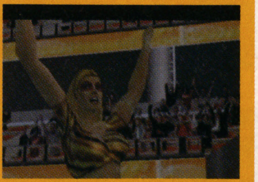
本作の操作はコントローラにあるほぼすべてのボタンを使用！それに慣れるためには必須といえる練習モード。

Single Event

好きなコースとキャラを選択して、一回勝負のレースに参加。コントローラが2つあれば友達との対戦も可能。

World Circuit

各コースでレースに参加し予選・準決勝を経て優勝を目指す。クリアすればキャラ能力を育てることもできる。



まずは大量の隠し要素を解説しよう!!

キャラクター

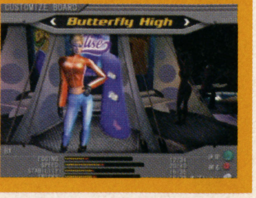
各キャラに定められた枚数のメダルをワールドサーキットで獲得すると出現。登場するキャラは全12人！

コスチューム

ただでさえ個性的なキャラに、なんとそれぞれコスチュームが7種類ずつ用意。規定トリックを決めると出現。

ボード

各キャラでワールドサーキットの各コースをクリアし、ランキングを上げると出現。各12種類用意されている。



 ©2002 Electronic Arts Inc.All rights reserved.

∫NTEGRAL GBA・ソフト情報 ゲームボーイアドバンス

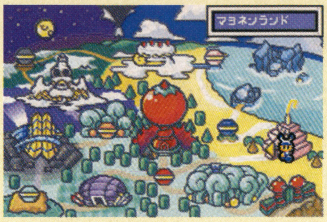
寒い時期に外で使う携帯機は液晶の表示が心配。だけどGBAは大丈夫。なぜって？　それは僕らのゲームへのたぎる思いが熱となり、指先を伝わって本体を暖めるからさ。

機巧 トマトアドベンチャー

任天堂／ロールプレイングゲーム／2002年1月25日発売／4,800円

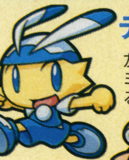
トマト好きなアビーラ王と、６人のスーパーキッズが治めているケチャップー王国。なにもかもカラフルでオドロキの仕掛けに満ちたこの世界のすみっこに、トマト嫌いな子供を集めたコボレー村がありました。ある日、この村に住むデミルは、ガールフレンドのパサランとおもちゃの遺跡に向かった。ところがアビーラ王の陰謀により、パサランがさらわれてしまう。デミルは彼女を救出するため、スーパーキッズとギミックでバトルすることに！

ギミックとは、道具を使ったアタックの総称で、ボタンを押すタイミングや連打、コマンドなどを成功させると作動するもの。それぞれ難易度を７段階に調整可能なので、そうした操作が苦手な人でもオッケーです。

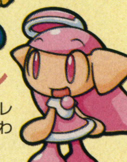


ドロッパーズ(トマトぎらい)のドキドキ冒険

えもいわれぬファンシーさ、全編をくるむスパイスのきいたギャグ＆ネーミングが魅力。



デミル
友人にもらったギミックを手に、明るく冒険に挑む。



パサラン
デミルのガールフレンド。実は、さらわれた理由は……。

ギミックの成否はキミの指先しだい

ギミックはレベルを高めると威力も上がるが、そのぶん難易度も厳しくなる。ほどよいレベルにして、確実に成功させていっても大丈夫。

©2002 Nintendo/ALPHADREAM

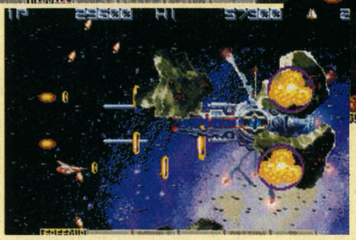
火山 グラディウスジェネレーション

コナミ／シューティング／2002年1月17日発売／5,800円

1985年にアーケードで発表され、以来コナミを象徴するシューティングとしてシリーズ化した「グラディウス」が、新作としてGBAにも登場。自分の好きな順に武器を装着できるという独特なパワーアップシステムはそのままに、すべてのステージを新規に構成している。「グラディウス」といえば、かつてはその「難しさ」がステータスでもあったが、今回は各ステージの攻略方法が見られるヒントモードや、一度プレイしたステージからでも開始できるコンティニューモードなど、携帯機向けのフォローもついている。もちろん、シリーズの伝統（お約束？）である火山やモアイ、生体内などのステージも健在だ。

パワーアップのパターンは、元祖「グラディウス」のものを含めて4タイプ。シールドは2タイプ。初心者がつまづきがちな難しいパワーアップも、自動でやってくれるセミオートがあるので安心してプレイできます。

独自の世界観を継承した新たな8つのステージ



ステージやボスは新規だが、グラディウスらしさはそのまま継承。オプションもちゃんと4つ付けられます。

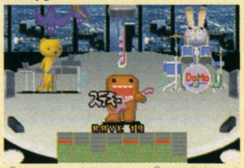
400年の時を経て、かつて殲滅したはずのバクテリアンとの戦いがまた始まる。自機は言うまでもなくビックバイパー。

©1985 2002 KONAMI＆Mobile21 Co.,Ltd.

電波 どーもくんの不思議てれび

任天堂／アクション／2002年2月21日発売／4,800円

NHK BS放送のマスコットキャラのどーもくんが、壊れたテレビアンテナの補修のため、テレビ番組の世界にジャックイン！ クイズに野球にドキュメンタリーにニュースと、あらゆる番組（ミニゲーム）を制覇する。NHKだから相撲も完全放送。



©2001 Nintendo/SUZAK Character©NHK・TYOCo.,Ltd.

短剣 黒ひげのゴルフしようよ

トミー／ゴルフ／2002年春発売／4,800円

トミーのベストヒット・トイ「黒ひげ危機一発」で知られる黒ひげが、DCで発売されていた「ゴルフしようよ」と電撃的コラボレーション！　樽から飛び出してのびのびとクラブを振るぞ。しかもGBAでは初となる、ポリゴンのゴルフなのだ。

©2001 TOMY PROGRAMMED BY SOFTMAX

抗争 新日本プロレスリング 闘魂烈伝アドバンス

トミー／対戦格闘／2002年3月発売／5,800円

新日本のレスラーを中心とした実名プロレスゲームが、実写画像をふんだんに（デモで）盛り込んで登場。シリーズ初となるストーリーモードは、いずれかの選手を使い、育成要素を楽しみながら激動する団体抗争を乗りきる。選手は約50人。

©2001 TOMY ©2001 NJPW

仙界 マジカル封神(ほうしん)

コーエー／ロールプレイングゲーム／2002年春発売／5,800円

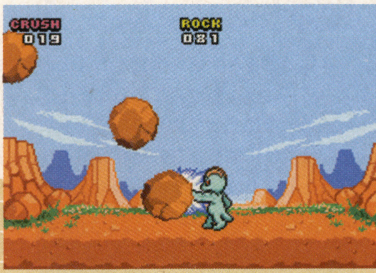
小説「封神演義」を題材に、キャラやシナリオにコーエー的味付けをほどこしたRPG。4人通信で合成用の特殊素材を入手したり、GC版「バトル封神」からケーブルを通じてシナリオをダウンロードするなど、友達のありがたみを実感できる要素もアリ。

©2002 KOEI Co.,Ltd.

■カードeリーダー
■2001年12月1日発売
■5,800円（ポケモンカードe10枚つき）

カードで"ゲーム"が遊べる eハナシ

キューブにもつながるGBAに、紙のカードでゲームが遊べるユニークなアイテムが発売された。これっていったいどんなモノ？　原理は？　構造は？まあまあ、落ち着いて。とりあえず調べましたので、どうぞ。



あるカードを読み取る前に、別のカードを読み取ることで内容が変化するものも。紙で遊べるゲームなんて、たいしたことないんでしょ？　というなかれ。かなりしっかりしたデキに驚くかもしれませんよ、ホント。

紙媒体であることの利点・欠点

「ROM、光ディスクに続く任天堂の第3のメディア」と宮本茂さんも期待を寄せる紙メディア。これは「ポケモンカードゲーム（後述）」の企画・制作を手がけるクリーチャーズによる、「ポケモンカードの遊びを進化させたい」という案から生まれたもの。「カードに印刷されたデータを読むことで、新たな遊びができるのでは？」といったところから出発したこの企画、気付けば「紙媒体でゲームが供給できるかも」という可能性をも生み出していたのだからオドロキです。ちなみにカードeリーダーのeとは「GBAのための電子的なコード（electric code）を読む機械」という意味を込めて命名されたもので、いい電車だからE電、というのとはわけが違うのでひと安心。

ところでカードでゲームな紙メディア。制作にあたってはかなりの苦労があったようで、最終的にリーダー部を「電池いらずでこのサイズ」にまとめるのにもドラマがあったわけですが、そこは天下の任天堂。GBAに装着しても見た目ほど重く感じないのは、電池いらずのおかげでしょう。また、プログラムをギュッと詰め込んだコード（小さなドットの集合体）が欠けたりしたら当然ゲームが動かないため、品質を安定させる印刷精度を高めるのにも紆余曲折があったようです。考えてみればこの紙媒体、データの保存面から破損に弱いデメリットもあるわけで。メリットはもちろん供給のしやすさ。雑誌の付録でカードがつくように、ゲームが供給される可能性もあるわけです。

長所	小さい・軽い
短所	破損・汚れに弱い

破損や汚れに対する耐性は？

折れ・汚れ

このカードe、ちょっとやそっとの汚れでダメになるヤワなつくりではありません。だから常識的な範囲内なら大丈夫……とのことで、非常識な状態を想定してみました。うっかりポケットに入れていたら、こんなことに！　結果は？

折れてしわくちゃでも、コード部が破れても、油性ペンで汚れても、意外に読めるものです。（※）

水ぬれ

媒体が紙ということは、水濡れなんかにも弱いわけでして。ということで、今度は水をこぼして大切なカードが水びだしに！　といったシチュエーション。水滴くらいなら紙に弾く加工がしてあるから大丈夫にしても、これならどう？

水にひたすとカードはヨレヨレになりますが、読める場合も。でも、これじゃあカードが……。（※）

スリーブ

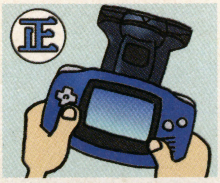
カードを「カードゲーム」として遊ぶなら、最近じゃスリーブケース（保護用のフィルム）に入れて遊ぶというのが一般的。だけど、eリーダーで情報を読むとなると話は別。そのままだとセンサーの読み取りのジャマになるのでは……。

と思えばこれもOK。大切なカードはケースに入れて遊ぶことがほとんどなため、助かります。

カードeリーダーの「プレイスタイル」を考える

カードeリーダーを購入し、いざプレイとなったとき。どう持てばいいかわからない……なんてことのないよう、正しい持ち方を覚えましょう。

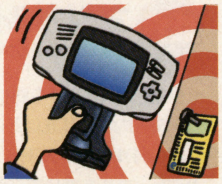
■普通の持ち方はこう



ま、普通はこうですわな。あまり奇抜なことばかりしてもどうかと。

これが清く正しいプレイスタイル。上部でカードを読み取ってプレイ。完璧じゃないですか。つまらないヒトね……と耳元で悪女がささやくかもしれませんが、惑わされぬよう。

■鈍器を握るイメージで



実行の際は人目を避け、名探偵の孫や家政婦に見られないよう注意。

カードeリーダーの部分がですね、握りやすいんですよ。これがもう。とはいえ、こんな使い方は明らかに間違い。けど、いざというときに役立つかも！　……それっていつ？

■これであなたもデュエリスト

というか、そこそこ本気なのですが。どうですか。どうもこうも？

せっかく最初の対応ソフトがカードゲームなんだから、こういうのもアリでしょう。これで神のカードをドローするのも容易なはず（この際、テレは禁物）。レッツ・デュエルー。

※破損カードの読み取りは編集部でのテスト結果です。状況により異なるので、真似はしないでください。

原理は高度なバーコード？

「カードeリーダー」は、紙に音声その他のデータを記録する「スキャントークリーダー」などを開発したオリンパスとの提携によるもの。その仕組みはいわば「複雑なバーコード」で、砂目のようなコードにより多くのデータを保存できるような工夫がなされている。まあ、そういうものかと納得してください。

1枚のカードに納まるデータ量

一辺のデータ量は最大で2064バイト（長辺の場合。短辺で1296バイト）。コードは複数のコードを合わせたデータも再生可能で、「8つまでの分割データを読み込みできる（＝合計16ｋバイトのデータが扱える）」とのこと。ちなみに初期のファミコンカートリッジ容量が24ｋバイト程度だったのだから、技術の進歩って、やっぱりスゴイね。

最終的にブロックにふられた番号がそろえばそれでOK。だから右でも左でもお好きにどうぞ。

左右のどちらからでもリードできるわけ

これはコードが実は細かいブロックに分かれているため。ブロックがそろって初めて「認識」されるのだ。

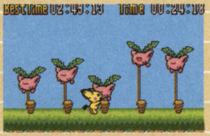
ポケモンカードeとのe関係

カードeリーダーを使った遊びとして、すでに体験できるのがトレーディングカードゲーム「ポケモンカード」の新シリーズ「ポケモンカードe」である。これは従来のカードゲームに見た目からはわからない新しい価値をカードにプラスするという発想から生まれたもので、複数のカードを組み合わせるとミニゲームが遊べるといった内容が盛り込まれている。これによりカードを収集する楽しみが増した。「強いデッキを作りたいから強いカードが欲しい」という人もいれば「ミニゲームを遊びたいからこのカードが欲しい」という人もいると、カード交換のバリエーションが広がる可能性を秘めている。ちなみに強いカードに豪華なゲームが入っているといったことはなく、そこはわりとバラバラなのだそうだ。

■ポケモンカードe■2001年12月1日発売■900円／191円（スターターパック／基本拡張パック）

カードの特性を知る

コードの底辺はポケモンの持つワザや進化図など、カードゲームに役立つ情報が表示される。専門用語もきちんとフォロー。



ミニゲームで遊ぶ

複数のカードを組み合わせるとショートムービーやミニゲームが楽しめる。ポケモンたちのチョコマカとした動きがプリティ。

（トレーディングカードゲームにおけるプラスアルファ）

カードゲームの醍醐味は、別のカードと一緒に使うことで、高い効果が得られる組み合わせをあれこれ考えるところにある。そうしたデッキ作りの指針となるデータがカードから得られるのは、解説書いらずな感じで非常に便利。対戦時間をはかるタイマーなど、ゲームに役立つツールの充実もうれしいところ。

カードによってはゲームに役立つツールが使えるものも。便利ですよ、コレ。

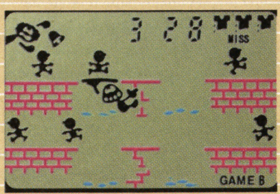
ポケモンの世界を広げるツール ポケモンミニ

ちょっと余談だけれど、広がるポケモンワールドの別展開もご紹介。コンパクトなボディに赤外線通信、振動機能、ショックセンサーなどを詰め込んだ、ハンディゲーム機「ポケモンミニ」。カートリッジも4種類発売されていて（「ポケモンパーティミニ」は同梱）、ピンボールや動画パズルなどハマるものがそろっている。

■ポケモンミニ■発売中■4,800円（別売りソフト1,200円）

カードeを使ったこんな可能性

最後に、今後の展開を。任天堂は、カードeの特性を生かしたさまざまな遊びを提案していたいとのこと。すでに「どうぶつの森＋カードe」（2月14日発売／238円）や「ど－もくんのカードe」（2月21日発売／238円）など、4シリーズが決まっている。だけど、こんな面白いハード、他にも使えるのではないかと勝手に考えたのが下のアイデア。どう？

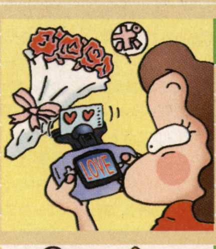


ゲーム&ウォッチ

来春には「ゲーム＆ウォッチカードe」（仮）など、ゲームコンテンツも充実。ゲーム原体験がこのへんの世代には、恐るべきキラータイトル。自分？　もちろん買いますよ。

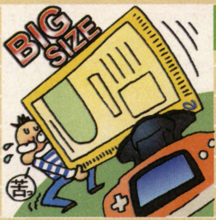
マリオパーティー

具体的な仕様は不明ながら、「マリオパーティ」シリーズのミニゲームが遊べる「マリオパーティカードe」（仮）も来春登場。ゲームも「トレード」できる時代になったんですねぇ。



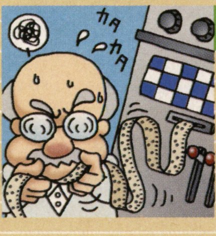
メッセージカードとして……

単なるグリーティングカードと思わせて、コード部分に秘密のメッセージが……なんて、小粋な演出だと思いません？　少々実用的なセンでいくと、カード面に広告的な内容を、データ面にミニゲームなんてキャンペーン展開もアリかなと。どうでしょ。



ジャンボサイズのカードとか

たとえば下敷きサイズのカードなど、インパクトあるのでは？と思ったはいいけれど、現状では2064バイトより長いコードを読み取るような設計はされてないそうで、コードを分割する形になってしまうのがネック。ウチワ代わりにはなるけど……。



カードでなくてもOKか？

eコードが印刷できる素材なら、いっそのことカードの形状でなくてもいいのでは？　というわけで、こんなんでましたけど。イメージとしてはパネルがピコピコ点灯する巨大コンピュータが、カタカタ吐き出すスタイルで。これも1つの可能性？

©2001 Pokēmon
©2001 Nintendo／Creatures Inc.／HAL Laboratory,Inc.
©1995-2001 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK inc.
2001 Pokēmon ©1995-2001 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK inc.TM and ® aretrademarks ofNintendo,Creatures in.andGAME FREAK inc.

ゲームトラベラーズのゆーろびじょん Eurovision

フランス在住のゲームライターホシノとゲーム雑誌『Playmag』編集長ウツのライティングユニット。突然ですが、ヨーロッパの任天堂にひと言。まだ発売日が決まってないんですけど……。最近こちらではXbox、PS2のイベント続きです。このへんでそろそろ発表してもらいたいなあ。

3rd GCでハードコアPCゲーマーがコンシューマに戻ってくる!

意外かもしれませんけど、西洋のハードコアゲーマーにとって任天堂は子供向けというよりも、ユーザーがいいと思うゲームを出すメーカーという印象が大きく、ヨーロッパではランキングの上位5位が任天堂のゲームで独占されることは少なくありません。2001年5月にアメリカで開催されたE3で、宮本さん自らがGCを紹介したときや、任天堂キャラがスクリーンに登場するたびに大歓声が上がったことに日本のプレスの方々は大変驚いていましたが、雑誌の表紙を飾るほど有名なゲームクリエイターも彼以外にはいないでしょう。

現在、輸入版のGCをプレイしているフランスのハードコアゲーマーは、またゲーム機を買う気になったと口をそろえています。理由は「コンシューマゲームの匂いがする」から。実は、PSの爆発的ヒットでゲームが一般化すると同時に、多くのハードコアゲーマーがPCに流れてしまいました。というのも、西洋では、PSはPCゲームの移植が多く、たしかにGT3のようなゲーム機らしいゲームもあるのですが、7割くらいはPCライクなゲームや初心者向けのゲームなのです。だったら、より複雑で凝っている本家のPCゲームをやるほうがいいじゃない？　と考えてしまうわけです。もちろん大多数を占める一般ユーザーは、日本と同様にPCでゲームはプレイしませんし、タイトル数も多く、超大作が出そろうPSは、欧州で3546万台の出荷台数を記録し、北米の3390万台を上回っています(SCEI発表、2001年9月30日現在)。というと、ヨーロッパのハードコアゲーマーはPCゲーム至上主義みたいに聞こえるかもしれませんが、実際はゲーム機にある種の信念を持っています。

ヨーロッパのゲーマーは、アメリカとは若干違った歴史をたどっています。アメリカではAtari VCSが1977年に発売されて以来、ゲーム機が大ブームになりましたが、ヨーロッパではAmstrad社、Commodore社のパソコンが普及し、パソコンゲーム時代に突入しました。これは、今でいうところのマルチメディアに強いパソコンであり、さらに英国製だったことが大きな要因です。そのような中、NESが「パソコンでは存在しないゲーム」を見せたことは大きな驚きを呼びました。

日本人の作ったゲーム性や画面デザインは、今まで見たことがないものであり、まさに当時、ゲーム機でしかできないゲームだったからなのです。そのため、「ゲーム機はPCとまったく違うものでなければいけない」という考え方は、今でもゲーマーの間では根強く残っています。

例えば、PCでストラテジーやファーストパーソンシューター(FPS)ゲームをやると気持ちがいいのは、キーボードとマウスがあるからで、それをゲーム機にわざわざ移植してパッドでやるのはナンセンスと感じます。さらに、パッドでやるという難しさがコンシューマ版にはプラスされ、ゲーム自体が楽しめなくなり、それを避けるために難易度を下げるという悪循環に陥りがちです。そのため、ただ3Dにしたり、PCゲームを再現するのではなく、ゲームコンセプト自体がPCと違うこと、つまり「パッドでプレイすることとはどういうことか？」が重要だと考えています。また、画面の色、素材感といったものはコンシューマ独特の利点であり、平らで質感に乏しいPCのテクスチャーをそのままコンシューマに移植するのも間違いの1つだと思っています。

さらに、ゲーム機はテレビ、PCはモニタを使うことが、ヨーロッパの家庭では決定的な違いになります。なぜなら、いまだにテレビはサロンで家族全員で見るものであり、同じ部屋にPCとテレビがあるというのは稀だからです。ちなみにフランスのテレビの普及率は2000年の調査で93.4%(出典：Ispos)。一家に2台以上という日本とは、ずいぶん環境が違うことがわかるかと思います。このような状況は、ゲーム機とPCの線引きを明確にすることを必然的に求めます。それがGCに対するもう1つの期待なのではないでしょうか。

E3でGCを発表する宮本氏。完成度の高いプレイアブルの状態で出展したことが、大きな関心を呼んだ。そしてアメリカでのGC発売日はこんな様子。初回出荷は74万台とのこと。世界のゲームユーザーの心をつかんでいけるだろうか。

～ゲームの軌跡～ Game Trail

記憶の彼方の名作・サードパーティゲーム

僕は、ここまでの人生の3分の1ほどの時間をゲームに費やしている。そう自信を持って言えるほど、毎日のように、何かしらゲームをしていた。ゲーセン小僧だった中学生時代からゲーム雑誌の編集部のバイトを経て、フリーライターとして日々を食いつないでいる現在まで、ゲームを通じていろんな人々と出会い、社会を学び、なんとかこの世界の片隅で生きてくることができた。

だからいくつかの思い出にも、ゲームにまつわるものは多く、いずれも感慨深いものばかり。中でも「悪魔城ドラキュラ」と「ストリートファイターII」、そして「ドラゴンクエスト」は、特に忘れられない。

●

コナミの「悪魔城ドラキュラ」は、編集部のバイト時代にプレイしたスーファミ版の「悪魔城ドラキュラ」が思い出される。その時の僕は、このゲームの攻略を書いているライターさんの原稿をまとめたり、写真整理などをしていた。僕はそれまでコナミの「ドラキュラ」と名の付くものはMSX版やアーケード版までプレイしていたので、作業中に遊ばせてもらったときは、本当にうれしかった。斬新な鞭のアクションや極彩色のグラフィック、回転縮小する敵など、今までにない「ドラキュラ」に衝撃を受けていると、後ろから担当のライターさんに話しかけられた。

「この敵、ホーンテッドマンションのアレに似てるよね？」

「僕、まだ行ったことないんですけど」「そうなの？　じゃあ今度みんなで一緒に行こうか」

結局、そのライターさんたちとは行けなかったが、数年後にこのアトラクションを体験したとき、当時の会話を思い出し、感慨にふけった。

カプコンの「ストリートファイターII」は、格闘ブームの火付け役で、僕もスーファミに移植される前から、バイトが終わると毎日のようにゲーセンに繰り出しては闘い続けた。そしていよいよ編集部に「ストII」のサンプルROMが来ると、休み時間や終業後にバイト仲間と熱中し、奇声を上げては編集長に怒られたものだ。'93年に「ストIIターボ」が発売された時、僕はゲームライターとしてその攻略原稿を書いていた。徹夜の連続をしながらも、ギリギリまで書き続けた原稿は、本になってみると不出来なところも多くて恥ずかしかったことを覚えている。

RPGというゲームのジャンルを僕に教えてくれたのはエニックスの「ドラゴンクエスト」。友達から借りた1作目は、1週間かけてエンディングにたどり着き、充実感を味わった。2作目ももちろん連続プレイ。朦朧とする中「ふっかつのじゅもん」を書き間違えて嘆いたり……。そして、3作目以降、僕は仕事で記事を作る側になっていた。「IV」を記事にしたときは苦い経験もある。初掲載時の表紙の文字が「VI」になっていたのだ。見本誌ができるまで誰も気が付かなかったのもすごい話したが、すでにどうすることもできないとわかると、編集部全員がしばらく誰もしゃべろうとしなかった。雑誌はそのまま発売され、当然、翌週には読者から指摘のハガキが大量に届いた。今でこそ笑い話だが、そのときはしばらくは食欲も出なかったのだ。

●

こう思い返してみると、ファミコンとスーファミは、名作と呼べるサードパーティのシリーズが多かった。どのゲームも任天堂が僕たちにくれた「遊び」とはまったく違う種類の「遊び」だけど、それは、サードパーティだからこそできることだと思う。各メーカーが独自のアイデアと技術でゲームを制作し、それがプレイヤーを熱中させ受け入れられると、シリーズとなってさらにそのハードを盛り上げる。ゲームキューブにも、サードパーティタイトルが増え始めているが、このハードが新たな名作シリーズを生む新世代のゲームの起点になるだろうと期待している。まだ始まったばかりのゲームキューブと、サードパーティの新たな挑戦に期待を寄せ、僕の思い出話を締めくくろう。

'91年10月31日にコナミから発売されたスーパーファミコンの1人用アクションゲーム「悪魔城ドラキュラ」。価格は8,800円。コナミの人気シリーズで、ファミコン版やゲームボーイ版、その他のハードでも多数発売されている。現在でも一部の根強いファンの支持を得ている。　©KONAMI 1991

黒岬 剣

本文を読んで気が付いた方もいると思うが、このコラムを書いていたのは、以前に『サタマガ』のゲームレビューをしていたライターの作山軍曹です。覚えていない人や初めて聞いたという人も大勢いると思うけど、まだしぶとく生きていました。今ではすっかり性格も円くなり、以前のような凶暴さはなくなった……かな!?

GAMECUBE NEWSOFT INFORMATION

ゲームキューブ新作紹介

12/28 ➡ 1/24

スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット
巨人のドシン
動物番長
バーチャストライカー3 ver.2002

スターフォックスアドベンチャー　ダイナソープラネット

■任天堂　■アクションアドベンチャー　■2002年春発売予定
■価格未定■使用メモリブロック数：未定

今度のはシューティングゲームじゃないよあ? え? でもシューティングもあるみたい

これが肝心のシューティングシーンなのか〜? ゲーム中は、ストーリーの展開に応じてアドベンチャーモードからシューティングモードへ切り替わる模様。ストーリーも気になるところ。

「マリオ」「ゼルダ」に並ぶ任天堂の看板タイトルの1つ「スターフォックス」が、ファンの期待を背に受けて（？）、いよいよGCにやってくる。「スターフォックス」といえば、ポリゴンゲームがまだ珍しかった'93年に、SFCに登場したのが最初。本体性能だけではポリゴン描画が間に合わないからといって、カートリッジ内にFXチップ（コ・プロセッサ）を搭載するという荒業を最初にやっちまったソフトでもある。で、この「スターフォックス」、のちにN64でもリリースされ、基本的に3Dシューティングゲームとして進化してきたのだが、なんと今回は「ゼルダ」的なアドベンチャー要素が追加されてアクションアドベンチャーになったっていうからビックリさ。任天堂も思い切ったね。「そんなの『スターフォックス』じゃねえ！(泣)」という人もいるだろうが、シリーズ伝統の3Dシューティングシーンもしっかり用意されてるみたいだから泣くのはやめよう。ていうか面白そうじゃん。

アドベンチャーシーンは、まるで「ゼルダ」のそれ。謎解きはもちろん、戦闘なんかもあるみたい。

主人公は今までどおり、フォックス・マクラウド。今回は恐竜のトリッキーという相棒がいるとか。

すべてはココから始まった

SFC版 '93年2月21日発売

これが事の始まりのSFC版。しかし今見ると時代を感じるね〜(笑)。静止画はちょっと迫力に欠けるきらいもあるが、それよりも動きのリアルさと迫力に誰もが魅了された（はず）。ゲームも単なるシューティングじゃなく、プレイヤーが4機編隊のリーダーとなって、仲間を援護しつつ戦っていくというフィーチャーが斬新だった。

フラットシェーディングの簡素な画面。当時はこれでもすごかった。

©2002 Nintendo／Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.

巨人のドシン

■任天堂　■南国アクション　■2002年3月15日発売　■価格6,800円
■使用メモリブロック数：未定

異色の箱庭ゲーム早くもGCに！ “あ〜んなコト”や“こ〜んなコト”もできちゃう!?

64DDのみでの発売にもかかわらず、黄色い巨人になって南の島の地面を上げ下げしたり、村人と戯れたりといった、一風変わったというか、ひと言で言えば“変”な世界観がユーザーの間で話題になった「巨人のドシン１」の最新作（あー説明長っ）。最新作なら「〜２」じゃないのかってツッコミはナシ。今回の一番のウリは、やりたい放題度の大幅アップ。ボタン１つで赤いドシン、ヘイト巨人に変身できるらしく、変身後は、なんとドシンに似合わない破壊活動ができるとか。つまり、あれもこれもブッ壊せるわけやね。でも、ニヤニヤしつつ破壊活動を繰り広げてる自分を想像すると、ちょっと怖いぞ。

黄色いラブ巨人のときにできることは、基本的に前作と同じ。島の住民の良き仲間って感じ。

何もしないで、ただボーッとするだけっていうのも楽しみ方の1つ。

コイツがヘイト巨人。顔の表情から察するに本人はキレている。

主人公は相変わらずこんなヤツ

プレイヤーが操作するのは、この黄色い巨人ドシン。人間の愛や憎しみといった感情を吸い込みながら大きくなっていくとか。

©2001 Param／Nintendo

動物番長

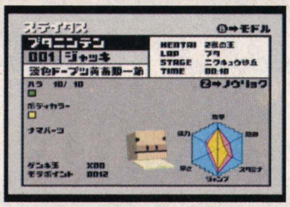
■任天堂 ■アクション ■2002年2月21日発売予定
■6,800円 ■使用メモリブロック数：13

食う→強くなる→モテる→コウビできる→うれしい→再び食う

その昔、「野生の王国」という弱肉強食な自然界の姿をドキュメンタリータッチでお茶の間に放送していた番組があった。弱い動物が強い動物に襲われ、ムシャムシャと食べられているのを「うお〜、すげえ」と言いながら食事中によく見ていたのだが、そんな残酷かつ厳しい自然界の掟を、独自のスタンスでイカレ風にアレンジ、ゲーム化したのが、この「動物番長」。主人公は、ブタ（豚ではない）。コイツはブタのくせに人一倍貪欲で、夢はメスにモテてコウビして、百獣の王になって動物番長を倒し、モテ放題＆食い放題の夢の生活を実現すること。誰がどう見ても不純だらけの欲求で、こんなヤツ放っておきたいところだが、ゲームである以上そうはいかない。この非現実的な夢を実現するには、とにかくほかの動物を食いまくることが前提で、弱い動物を見つけては襲って食い続ける。そうすることで、ブタはどんどん成長していくらしい。話によると、Aボタンでガウガウ噛みつき、コントロールスティックでガヴガブと食うという一連の操作性が絶妙らしく、このチープな見た目とは裏腹に、かなりイケてるゲームなんだとか。ちょっとやってみたいっス。

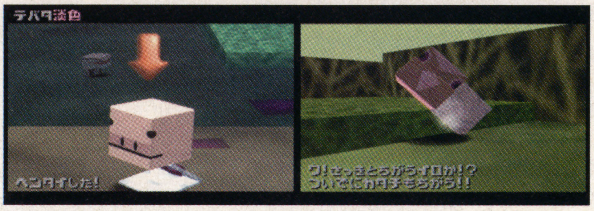
キャラクターは皆、角張ったポリゴンで再現される。今の時代、かえって新鮮？

脱力感あふれる画面。実際の話、これだけ見ても面白そうとは思わないか。やっぱ、やらないことにはね。



ステータス画面。百獣の王まで成長させるのは大変そうだなぁ。何匹食べればいいんだか。

登場キャラが何故に四角いのか。それは、ハードがGCだからという本当なのか嘘なのかよくわからない説も。



こんな人たちが作ってます

「動物番長」はクリエイターも風変わり。ていうか、この顔ぶれを見れば妙に納得するんだけど。

松本弦人
本職はグラフィックデザイナー。4年の年月をかけて「動物番長」を作りあげた。

伊藤ガビン
「パラッパ」などを手掛けるマルチクリエイター。テキストやメッセージ担当。

立花ハジメ
グラフィックデザイナーの先駆者でもあり、ミュージシャン。当然音楽を担当。

バーチャストライカー3 ver.2002

■セガ／アミューズメントヴィジョン ■スポーツ ■2002年2月14日発売
■6,800円 ■1〜2人プレイ ■使用メモリブロック数：未定

初めてでも、1人でも楽しめます

「とことんサッカー宣言」をして、多数のサッカータイトルを発売するセガ。GCには業務用で好調の本作が投入される。もともとそのわかりやすい操作性から、アクションサッカーとして対戦を楽しむファンが多かったが、今回GCオリジナルの「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」なる育成モードで、1人でじっくりと世界一を目指すこともできる。さらに、初めて本シリーズをプレイする人のために、オフェンス、ディフェンスといった基本から練習できる「トレーニングモード」もあり。

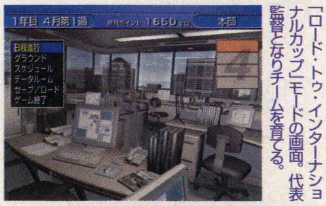
選手の動きにも磨きがかかったばかりか、顔までリアルに再現。見た目はほぼ完璧？

実際のゲーム画面はひょっとしてアーケード版よりもキレイかもと思っちゃうくらい完成度高し。

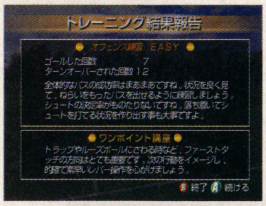
ボールはあのFEVERNOVA™

ゲーム中のボールは、2002年のワールドカップで使用される公式ボールFEVERNOVA™。これで、擬似ワールドカップを堪能しまくり確定。

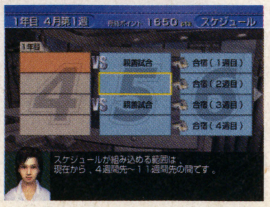
公式ボールをいち早く、思う存分蹴れる。出場選手よりも早くさわれるのがうれしい。



「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」モードの画面。代表監督となりチームを育てる。



こちらは「トレーニングモード」。トレーニングはオフェンスとディフェンスを難易度別に学ぶ。



練習試合や海外遠征など、チームの消化スケジュールを組む。

オフェンスの練習シーン。終了後に表示されるアドバイスで上達できるってわけ。

CUBE-CUBE

今月のポイントはGBA（との連動）ということなのですが、最後はコーエーからの連動タイトルを紹介。GBAの「マジカル封神」（P.119に掲載）はRPGだけれど、こちらの**「バトル封神」（春発売予定／6,800円）**はアクション。敵味方が入り乱れる乱戦の中を、おなじみの宝珠“宝貝”による魔法攻撃で突き進む。そういう爽快感が楽しいゲームです。GBAケーブルを使って、相互に連携し合う2つの「封神」。具体的に何ができるのかというと、GBAでは「バトル封神」の主人公たちに関連したオリジナルシナリオがダウンロードでき、一方のキューブ版では「マジカル封神」でしか入手できない希少な宝貝が手に入るという仕掛けなのです。アクションとRPGというまったく異なるジャンルでありながら、「封神演義」の世界観を共有。2つのプラットフォームを連動させる新たなアイデアが楽しみです。

ほかにも、バンダイが「キン肉マンII世〜新世代超人VS伝説超人〜」を、コナミからも「GROOVE ADVENTURE RAVE（仮）」が発表。サードパーティ発売のタイトルは春以降、結構賑わうのではないかと思いますよ。

今月のうめぐさ

そんなタイトル数の増加をふまえ、次回からは装いも新たにお届けしましょう。ご感想とかご意見などもgm@pub.softbank.co.jpにてお待ちしてます。

©2002 Saru Brunei (Marigul) ©2002 Nintendo
ORIGINAL GAME ©SEGA/AMUSEMENT VISION,LTD.,2001,2002 ©2002 KOEI Co.,Ltd.

まだまだ Black or…

今週のお題 2002

全国のゲームセンターの店舗数はこの2年間で22%減少し、世間のゲームセンター離れが進んでいるという。家庭用ゲーム機の高性能化、プリクラ以来のヒット作の不作などが原因の一方、まんが喫茶などが1時間数百円で、書籍やインターネットなどが楽しめるといった新形態の娯楽の登場も遠因と言えそうだ。1プレイ100円も、今は厳しい時代なのか？

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデュースに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

やっぱりクオリティ（値段）の高いバイクは中古でも違うことがわかった。そんな事を理解するために突っ込んだオカネは、クルマの頭金並みだったり……でも、バカだなぁと思いながらも止められない……そんな2001年でした。（黒川）

今年最後のコラム。毎年そうなのだが、来年は今年よりも、もっと良い年にしたい……と思う。年々、悪化する社会状況……失業率の悪化、社会不安、金融不安、政治不信など「悪」や「不」などの漢字を使った熟語がやたらと目に付く。さて、そんな世知辛い世の中ではあるが、希望をもって生きてゆきたい。「愛子」様、誕生を期に、景気も上昇傾向に転じるとよいのだが、そんなに甘いはずないじゃん……。そうは言っても、新しい生命に世情不安などについての責任はあるわけもなく、それら新しい命が、安心して生きてゆけるような未来を築くのは、今を生きる我々に課せられた使命である。以前、このコラムに書いたように、結末とは、始まりがあって、その途中経過もあって、それらの総合的な結果として導き出されたものに過ぎない。つまり望むと望まざるにかかわらず、自ら導いたものに違いないのである。なにも結末だけが「ドーゾ！」と言って差し出されたモノではなく、自らの選択が招いた結果として、それは眼前に存在するのである。さて、そんななか、この時期になると決まってアンケートFAX取材がある。「今年は振り返ってどうだったか？」というものと、「来年はどうしますか？」というモノだ。……そんなのわかったら苦労しねーよ——とか思いながらも、真剣にそれを書いている自分がいじましい。年末で忙殺される予定のなか、来年発売のPS2版の「バーチャファイター4」の取材を受けた。そもそも、なんで今さら僕がバーチャの取材……？ということを奇異に思ったが、取材意図が面白かったので引き受けることにした。そんなもったいつけるつもりもないのだが、このところ「流通」の厳しい台所事情ばかりがクローズアップされていたため、たまには「昔の話もいいよね」って感じも手伝ってのことだった。内容はPS2で発売される「バーチャって、こんなゲーム」です……という企画で非常に好感の持てる記事だった。僕に聞きたいという取材内容は、「VF1・2」が華やかなりし頃、もしくはヒートアップしていた頃の宣伝的な部分からの話を聞きたいというもの。うん、そんな切り口なかったぞ……これはオモシロイね、なんて思ってしまった。取材に来てくれたのは『ドリマガ』の姉妹誌の『ザ・プレイステーション2』である。ライターはなんと「GYUさん」……身内ネタだけど、なつかしいなぁ……でも彼って、昔、神田にあった新声社の『ゲーメスト』の攻略ライターだった人だよね……。「GYUさん」の本名は「牛澤さん」だ。僕がセガ在席時、キャサ夫や雪風（なつかしいぞ）という強豪の攻略スタッフとともに日参してゲーム攻略をやっていたメンバーの1人だった人だ。「GYUさん」曰く、その後、『ゲーメスト』の版元である新声社が倒産してから、ほとんどのメンバーがエンターブレインの『アルカディア』に移籍したのを横目に見ながら、紆余曲折を経てソフトバンクパブリッシングに参加したそうだ。彼が取材してくれた内容は1月18日の『ザ・プレイステーション2』に掲載予定で、なぜバーチャが「それまでの（過去の）格闘ゲーム」とは異なった広がり方をしていったのか？ということを聞きに来てくれた。詳しいことは記事になるとは思うが、「バーチャファイター」がブーム化した要因の1つは、ゲームをプレイすることが（この場合はバーチャなのだが）クールであったりすること、極端な表現をすれば自己探求に近いモノを感じることができたオトナ向けのゲームだったからではないだろうか……というのが僕の感想だ。まあそれ以外にもたくさんの要因はあるので、興味のある人は『ザ・プレ』さんの記事を読んでほしい。それともっとうれしかったのは、彼のように元プレイヤーとして参加していた人たちが現在のゲームシーンのなかで活躍をしてくれているということだ。これは僕自身の願いでもあるのだが、ゲーム業界は、伝説のゲームを作ったクリエイターが今も現役で活躍している希有な世界だ。だが、そろそろ坂口博信さんや、鈴木裕さんなどのゲームの洗礼を受けたクリエイターが生まれても不思議ではない。もはや業界も20年、新しいクリエイターの出現を待っている。かくいう僕も、宣伝面から何か業界に貢献できたらこんなうれしいことはない。来るべき2002年、そんな新しい人材の登場に期待したいものだ。

ゲーム業界今号のニュースヘッドライン 12/8 → 12/21

「ピクミン」のCMソング「愛のうた」がオリコンチャートに2位で初登場。10日間で46万枚を突破したという。忘年会シーズンは替え歌も大流行？

1 「ターミネーター3」の配給権はワーナーが獲得

米AOLタイム・ワーナー傘下のワーナー・ブラザーズが、アーノルド・シュワルツェネッガー主演の人気シリーズ最新作「ターミネーター3」（「Terminator 3: Rise of the Machines」）の米国内の配給権を獲得した。契約の詳細は明らかになっていないが、同映画の製作側は契約金5000万ドル（約62億5000万円）に加え、総収入の50%の支払を求めたと報じられている。一方、製作関係筋がロイター通信に明らかにしたところによると、シュワルツェネッガー（54）は出演料として、3000万ドル（約37億5000万円）を受け取る見通し。これは、映画「バットマン&ロビン Mr.フリーズの逆襲」のフリーズ役でシュワルツェネッガーが得た報酬の2500万ドルを更新するハリウッド史上最高額。同映画は2003年夏の公開が予定されており、ワーナー・ブラザーズは配給権の獲得により、年間で最も観客動員数の多いシーズンの大きな収益源を得たことになる。（YAHOO！ 12／11）

2 セガ、映画制作に参加

セガはアン・エンタテインメントと共同で、映像作品「Jam（仮題）」を制作すると発表した。「Jam」は7つの独立した短編映画による映像作品で、それぞれを長編映画を手掛けたことのある若手監督が制作する予定。2002年夏には通常の長編映画として劇場公開に加え、テレビでの放映やパッケージソフト販売、ブロードバンドを使用した配信なども展開するという。セガはアン・エンタテインメント社長の飯田譲治氏が監督、脚本を務める「Jam」のオープニングとエンディングに、同社の開発した3DCG製作技術「アニマニウム」を実践利用する。アニマニウムは、セガがゲーム作りにおいて蓄積した技術を他業種に生かし、新規事業として立ち上げるために作り上げたアニメーションをある程度自動的に制作する技術。これまでにテレビで放映された「まみむめ☆もがちょ」などに使用されている。今後は教育機関向けにパッケージ販売も予定されており、映画制作に実践利用することでソフトとしての実績を積みノウハウの蓄積を図るという。なお、同映画のプレミア上映会は、2002年に行われる「アメリカン・ショート・ショート フィルムフェスティバル」で行われる予定だ。（GAMESPOT 12／17）

3 国内XboxのDVDプレスは2社のみ

マイクロソフトは、Xbox用DVDソフトの生産を日本ビクターとメモリーテックが行なうと発表した。2002年2月22日の発売に向け、ハードだけでなくソフトウェアの生産ラインも完備されたことになる。Xbox用DVDは世界全体で5社が製造しているが、国内においては前述の2社が担当することになる。XboxのDVDには独自のコピープロテクトが採用されていることから、どこででも製造することができるものではないという。日本ビクターは国内だけではなく北米地域でのソフトの生産を行なっており、すでに出荷もしている。このDVDの生産能力は月産240万枚。メモリーテックは1997年から米マイクロソフトのCD-ROM生産を担当しており、2000年にはDVD-ROMの製造認定を受けている会社。同社の生産能力は月産400万枚。（impress GAME WATCH 12／17）

4 PS2とXboxのオンラインゲームの展望は厳しい？

米メディア調査会社ジュピター・メディア・メトリックスがまとめた調査リポートによると、ソニーのPS2、マイクロソフトのXboxなどの高性能ゲーム機を通じて提供される会員制オンラインゲームによる売り上げは、業界全体で2006年までに約2億5000万ドルに達する見込みであるものの、パソコンを通じたオンラインゲーム市場の5分の1に満たない見通しだという。ソニーとマイクロソフトは会員制ゲームサービスによる利用料収入に加え、ゲーム機を通じて音楽、ビデオなどの娯楽コンテンツも提供することが、新たな収入源となることを期待している。ただジュピターのリポートは、こうしたサービスが利益につながるのはかなり先となることを示している。ジュピターのアナリスト、ビリー・ピジョン氏によると、パソコンを利用したオンラインゲーム市場では利用料収入が2001年の2億5890万ドルから2006年までに15億3000万ドルに急拡大する見込み。一方、ゲーム機を通じたオンラインゲームは、来年からサービスが始まる見込みであるものの、初年の利用料収入は300万ドル程度にとどまり、利益を生むのはブロードバンドの普及が41%に達し、PS2やXboxが新しい機種に取って替わられる2006年以後となる見込みという。（YAHOO！ 12／17）

5 エニックスが中国でネットゲーム事業

エニックスは来年2月をメドに、中国でインターネットを使ってユーザーが同時参加したり対戦したりするオンラインゲーム事業を始める。タイトルは台湾で会員20万人を集めたパソコンゲーム「クロスゲート」で、中国では会員100万人の獲得を目指すという。日本のゲーム大手が中国で本格的なネットゲームを手がけるのは初めてのこと。エニックスは台湾でネットゲームを共同展開しているウェブスターと組んで、モーリシャスにあるウェブスター子会社と、来年1月に折半出資で「エニックス・ウェブスター・ネットワーク・テクノロジー」（北京市）を設立する。販売するのは中国語版のパソコンゲーム。ユーザーはまずソフトと25時間分のポイントを28元で購入。それぞれのプロバイダー経由でネット上のゲームに参加する。追加分はプリペイドカードで購入。価格は100時間で30元となる。日本のゲーム大手は制作業務などを中国に移管してコスト削減を進めているが、ソフト販売は違法コピー問題などで消極的だった。（NIKKEI NET 12／19）

6 DQⅦ 10万本

エニックスは12月19日、11月1日に北米で発売した人気RPG「ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち」の売上数が、10数万本にとどまっていることを明らかにした。同社は当初30万の販売を見込んでいたが「目標は達成できそうにない」（エニックス管理部）という。グラフィックを重要視する米国の国民性には、やはり受け入れられなかったようで……。（YAHOO！ 12／19）

7 モトローラがリストラを実施

米モトローラ社は黒字転換を目指して、新たに大幅な規模縮小を敢行する。同社は今年初めから赤字決算を続けてきたが、2002年中には再び黒字を達成すると主張している。モトローラ社は大々的な人員削減を何回か実施してきたが、今回はさらに9400名が対象となっている。12月18日に発表された今回の人員削減によって、効率が高まり半導体工場の閉鎖をはじめとする一連の対策と合わせて、年間10億ドルの費用節減になると同社は述べている。このいっぽうでモトローラ社の幹部たちは、今期も含めてこれから3四半期にわたって赤字になるという見込みを示唆した。この見通しでは、期待されている来年の第3四半期に黒字転換するまで、6期連続の赤字となる。（LYCOS 12／20）

8 子供用ハイテク身長測定装置

米カリフォルニア州のディズニーランドは子供が乗車可能なアトラクションを判断できる、ハイテク身長測定装置を間もなく導入するという。これは同ディズニーランドの広報担当者が明らかにしたもの。開始は来年初旬からで、超音波を使って即座に身長を測定する装置により、身長区分と乗車資格を4色のライトで表示する仕組み。それをもとに、色分けした腕章が渡され、乗車しても安全な乗り物が入園者に分かるようになるという。同担当者によると、ウォルト・ディズニー社では全てのディズニーランドにこの装置の設置を計画しているという。（YAHOO！ 12／20）

ご意見募集中！ さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。
宛先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

新作アニメ情報

TV おねがい☆ティーチャー

2002年1月10日（木）18:30～スタート

WOWOWノンスクランブル枠

お問い合わせ先
●WOWOWカスタマセンター ☎0570-008080（年中無休）（受付時間／9:00～20:00）

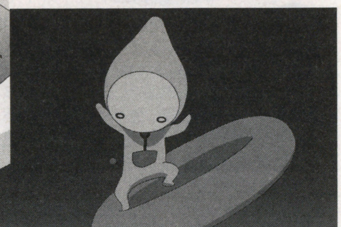
◎企画・原作：Please！／監督：井出安軌／脚本：黒田洋介／キャラクター原案：羽音たらく／キャラクター原案協力：古美明／キャラクターデザイン：合田浩章／メカデザイン：森木靖泰、渡辺義弘／美術基本設定：須江信人／デジタルオーサリング：田中恒嗣／音楽：I've、折戸伸治／音楽プロデューサー：伊藤善之ほか◎キャスト　風見みずほ：井上喜久子、草薙桂：保志総一朗、縁川小石：川澄綾子、水澄楓：大原さやか、森野苺：田村ゆかり、間雲漂介：岩田三央、四道跨：三浦祥朗、まりえ：金田朋子　ほか

©Please！／バンダイビジュアル

「突然はじまる、年上の女性と同居生活」というドキドキ感がたっぷりの正統派ラブコメディー「おねがい☆ティーチャー」が、2002年1月10日からWOWOWのノンスクランブル枠で放送開始。

2001年夏のコミックマーケットでクリエイター集団「Please!」が販売したCD-ROM「おねてぃ」が原作という異色作。監督に「Please!」の構成メンバーである井出安軌、キャラクター原案をOVA「R.O.D」の羽音たらく、キャラクターデザイン「ああっ女神さまっ」の監督を務めた合田浩章が担当。さらに音楽は「AIR」ほか、PCゲーム音楽界で注目のサウンドプロデュース集団「I've」が担当という、アニメ&ゲーム業界の超一流クリエイターたちが参加した超話題作だ。

周囲には秘密の二人の同居生活。ときにはこんなアクシデントも。



みずほが所有する宇宙船の生体コンピュータ・まりえ。みずほのサポートをする。

STORY

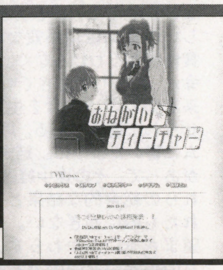
近未来、地方にある山間部の田舎町に住む平凡な高校生・草薙桂は、新任の美人教師・風見みずほと出会う。しかし彼女の正体は、銀河連盟に所属する駐在監視員だった。そんな彼女の秘密を偶然知ってしまった桂は、秘密を守るために彼女と結婚することになってしまう。こうして桂とみずほ先生の前途多難で奇妙な新婚生活が幕を開けるが……

周辺情報＆公式サイト

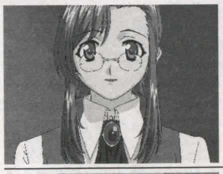
●「おねがい☆ティーチャー」公式サイト

今回紹介した「おねがい☆ティーチャー」の公式サイトが、下記のアドレスで公開中。キャラクター設定やキャスト&スタッフのコメント、出展イベントやイベントで発売されるレアなグッズの情報などを見ることができる。冬コミ情報もあるぞ。

URL http://www.please-please.jp/top.html



CHARACTER



風見みずほ（声：井上喜久子）

桂の高校に赴任してきた国語教師だが、じつは銀河連盟に所属する辺境惑星の駐在監視員。地球は亡き父親の故郷でもある。あどけない表情と抜群のプロポーションを持つ。外見年齢は23歳。

草薙 桂（声：保志総一朗）

海外出張中の両親を持つ18歳の高校生。15歳の時に自ら「停滞」と呼んでいる病にかかり、そのあいだの成長が止まっているため、クラスメイトには本当の年齢を隠している。少々、優柔不断なところも。

縁川小石（声：川澄綾子）

桂のクラスメイトで、桂たちのグループの中心人物。さらさらな髪をした“さわやか”なイメージを持つ少女で、大らかな性格のため男女の分け隔てなく会話する。密かに桂へ恋心を抱いている。

水澄 楓（声：大原さやか）

桂のクラスメイトで小石の友人。祖父が外国人のため背が高く理想的なスタイルをしているが、性格はかなりの奥手。そのためか、開放的で陽気な間雲漂介に好意を寄せている。

森野 苺（声：田村ゆかり）

桂のクラスの委員長。感情の変化が乏しく、神秘的なイメージを持っているが、とても友人思い。普段はとてもおとなしいのだが、もめごとの種をまく張本人になることも。クラスのマスコット的な存在。

CS・CATV Pick Up

お問い合わせ先

●WOWOWカスタマセンター
☎0570-008080(年中無休)
(受付時間／9:00～20:00)

●キッズステーション
☎03-5805-3611
(受付時間／10:00～18:00)

『パタパタ飛行船の冒険』 WOWOW

19世紀を代表するSF作家ジュール・ヴェルヌの小説を題材にしたアニメ「パタパタ飛行船の冒険」が、WOWOWで2002年1月5日から放送開始。空に想いを馳せる少女が未知なる大陸へと旅立つ冒険活劇。最近では久しい正当派な名作系アニメだ。（全26話）

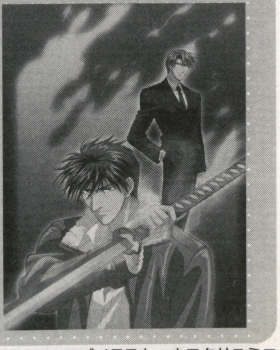
●2002年1月5日（土）
19：30～ スタート

©TAF/TMS・WOWOW・KOKO・SEGA・ZET

『炎の蜃気楼（ミラージュ）』 キッズステーション スカイパーフェクTV!(276ch)・ケーブル局

現代に甦った戦国武将たちの戦いを描くサイキックアクション「炎の蜃気楼」が、1月7日からキッズステーションで放送開始。コバルト文庫（集英社刊）の人気小説が原作で、初のアニメ化となる今シリーズは、原作の第6巻から第8巻をメインに展開していく。（全13話）

●2002年1月7日（月）
20：00～スタート



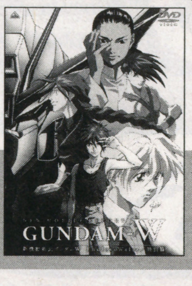
©2002桑原水菜／集英社・SMEビジュアルワークス

「おねてぃ」はみ出し情報：文化放送ほかで放送中の「超機動放送アニゲマスター」の番組内にて、2002年1月より「おねがい☆ティーチャー　みずほ先生のはちみつ授業♥」放送開始！

ロゴイラスト：ウエクサユミコ

★VC&DVD-VIDEO PickUp★

MOVIE 新機動戦記ガンダムW Endless Waltz 特別篇



2002年1月1日発売予定
バンダイビジュアル
6,000円（税別）
93分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-1063

原作:矢立肇、富野由悠季／監督:青木康直／キャラクターデザイン:村瀬修功／メカデザイン:大河原邦男、カトキハジメ、石垣純哉◎OVA「新機動戦記ガンダムW　Endress Waltz」をベースに15分以上の新作カットを追加。1998年に公開された劇場版。映像特典は劇場予告編。8ページオールカラーブックレット封入。

©創通エージェンシー・サンライズ

MOVIE 機動戦士ガンダム／第08MS小隊 ミラーズ・リポート

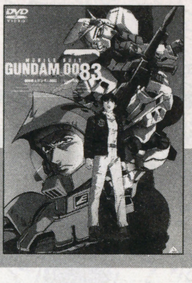
2002年1月1日発売予定
バンダイビジュアル
5,000円（税別）
82分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-1064

原作:矢立肇、富野由悠季／監督:加瀬充子、神田武幸、飯田馬之介／キャラクターデザイン:川元利浩◎OVA「機動戦士ガンダム／第08MS小隊」第6巻から第9巻の空白を埋めるサイドストーリーとして制作された劇場版。映像特典に「宇宙世紀余話」（全10話）を一挙収録。8ページのオールカラーブックレット封入。

©創通エージェンシー・サンライズ

MOVIE 機動戦士ガンダム0083 ―ジオンの残光―



2002年1月1日発売予定
バンダイビジュアル
5,000円（税別）
82分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-1024

原作:矢立肇、富野由悠季／監督:今西隆志／キャラクターデザイン・総作画監督:川元利浩／モビルスーツ原案:大河原邦男／メカデザイン:カトキハジメ、明貴美加◎OVA「機動戦士ガンダム0083」をベースに約5分の追加映像を加えて再構成し、1992年に公開された劇場版。8ページオールカラーブックレット封入。

©創通エージェンシー・サンライズ

OVA HAPPY☆LESSON 2

発売中（12月21日発売）
ケイエスエス
豪華版:8,000円（税別）
通常版:4,000円（税別）
約30分収録

VC 全国のアニメイトとソフトガレージ通販オンリー
DVD-VIDEO セルオンリー 豪華版：KSXA24230 通常版：KSXA24132

原作：ささきむつみ／監督：山口武志／キャラクターデザイン：加藤やすひさ／脚本：たかおかよしお◎天涯孤独な主人公と5人の美しい先生（ママ）たちの同居生活を描いたラブコメディ。海水浴に来たチトセとママたちだが……。ポストカード＆キャラカード封入。同日発売の豪華版は特製BOXほか多数の特典付。

©2001 ささきむつみ／メディアワークス・ケイエスエス

ETC FF:U ファイナルファンタジー:アンリミテッド Phase.0

2002年1月30日発売予定
avex
3,800円（税別）
約40分収録

VC —
DVD-VIDEO AVBA-14288

テレビ東京系で放送中の「FF:U」のVC&DVD-VIDEOリリースに先駆けて「FF」シリーズ及び「FF:U」の世界観を収録したプロローグDVD。「FF」シリーズの歴史、前田真宏&米たにヨシトモの対談ほかスタッフのインタビュー、本編ダイジェストなどを収録。映像特典として「FINAL FANTASY XI」の新着映像を収録。

©2001 スクウェア・テレビ東京・電通・FF:U制作委員会

OVA ふしぎ遊戯―永光伝― 第一章「神話開玄」

発売中（12月21日発売）
バンダイビジュアル
各30分収録

VC セル&レンタル BES-2867 5,800円（税別）
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-1057 4,800円（税別）

原作:渡瀬悠宇、著・西崎めぐみ／監督:島崎奈々子／脚本:佐藤博暉／キャラクターデザイン:本橋秀之◎1995年から1998年にアニメ化された人気少女コミック「ふしぎ遊戯」。この外伝小説のクライマックス「永光伝」がOVA化。映像特典は「ふし遊」人物帳。ブックレット封入。DVD-VIDEO版は英語音声も同時収録。

©渡瀬悠宇／小学館・ぴえろ・FCC・PEA

TV まほろまてぃっく VOL.2

2002年1月1日発売予定
パイオニアLDC
各5,000円（税別）
各約50分収録

VC セル&レンタル PIVS-2446
DVD-VIDEO セルオンリー PIBA-1290

原作:中山文十郎、ぢたま㊮／監督・シリーズ構成・脚本:山賀博之◎2001年12月までTBS系BS局デジタルBS-iで放送された美少女ハートウォームアニメ。父親の命日にまほろと墓参りに出かけた優だが……。第3話と第4話ほかを収録。DVD-VIDEO版にはトレカ&紙製着せ替え人形封入。

©中山・ぢたま／ワニブックス・まほろば家政婦斡旋所

18禁 顔のない月 THE ANIMATION 第一夜「椿」

発売中（12月28日発売）
ピンクパイナップル
各約30分収録

VC セル&レンタル KSVA-54251 6,800円（税別）
DVD-VIDEO セルオンリー KSXA-54251 5,800円（税別）

キャラクター原案：CARNELIAN◎人気18禁PCゲームが原作のOVA第1巻。歴史ある家の一人娘である鈴菜は、家に代々伝わる巫女として生きる運命と儀式にうんざりしていた。そんな中、鈴菜の許嫁・浩一がやってくる……。初回特典は、CARNELIAN監修豪華設定資料集＆キャラカード封入。

©2001オービット／ピンクパイナップル

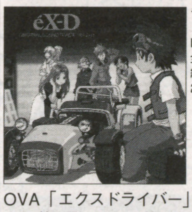
★CD ♪♪ PickUp★

DRAMA HAPPY☆LESSON 「アルバイトでGO！GO！」

ケイエスエス
発売中（12月21日発売）
KSCA29142
60分収録
2,000円（税別）

テレビシリーズも決定したOVA「HAPPY☆LESSON」のドラマアルバム第2弾。職業体験学習のため、アルバイトをしてレポート提出をむつきに言われたチトセたちだが……。

SOUND TRACK エクスドライバー オリジナルサウンドトラックVol.2+a



ランティス
12月29日発売予定
LACA-5084
全18トラック
約52分収録
2,381円（税別）

OVA「エクスドライバー」のオリジナルサントラ第2弾。OVA第4巻から最終巻までのBGMとサントラVOL.1未収録の楽曲を収録。OP&ED、挿入歌のリミックスも収録。

INFORMATION

NEWS

大ヒットTCG「アクエリアンエイジ」がテレビアニメに

人気トレーディングカードゲームの「アクエリアンエイジ」が、ついにアニメ化。2002年1月10日からテレビ東京ほかで放送開始。

ゲームはファンタジー色が強かったが、アニメでは芸能界の裏を舞台に、「アクエリアンエイジ」たちの戦いが展開されていく。3人組の人気バンドのボーカル・上倉多響太は芸能界にスカウトされるが、そこは太古より繰り広げられていた「アクエリアンエイジ」たちの戦いの場でもあった……。（全13話）

©2002ブロッコリー／ビクターエンタテインメント

第131回 サムシング吉松劇場

賀正。（※お詫び　前号では欄外の文字が切れてしまい、失礼申し上げました。もう一度全文を書くと、『編集部注：マンガ中に登場する「ア◯カ」と思われるタイトルは、発売予定日が2002年2月7日に変更になました』となります）

さむしんぐ　よしまつ　1965年大阪生まれ。単行本『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！』『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！2　ドリドリキャス子さん』大好評発売中。『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！』の2001年版は、表紙がちょっとだけ1999年版、2000年版とは違っています。どこが変わったのか気づいた人は、「セゲいち！　私は気づいた」係までハガキを。

もきゅもきゅ暗闇天国記（仮）

SCENE 11 雑誌的には、あけましておめでとう、と言った方がいいんでしょうか？

編集部的にはただ今、メリークリスマス&行く年来る年&新年おめでとう、という感じです（要するにゴチャゴチャ）。

……ねむい。寝かせて……(;´Д`)

そんなこんなでコンニチワ。
えーと、この一ヶ月、絵しか描いて
ないんで書くことないんですけど（笑）
出かけたのって、データを宅配便で
送る時と、眼鏡と靴を買いに出かけた時
くらい？テレビも見て無いので情報は
ネットに繋いだ時に入ってくるニュースくらい。

ゲームもしてないしなー。
あ、Piaキャロ３はちょっとやった（笑）
ともみだけクリア。オレもお兄さん♥とか
よばれてえよ！（壊れ

CDなんかは出かけたら一度にどかっと
買い込むので結構聴いてるんですけど
先月今月といいアルバムめじろ押しでして。
マージュリッチというプログレバンドが
よかったな〜。ヴァルキリープロファイル
とかギルティギアなんかの音楽が
気に入った人にはいいと思いますです、ハイ。
あと、陰陽座ってバンド。
妖怪メタル（笑）というらしーんですが
ヴォーカルの女子がかわえーのよ(*´Д`)
つーか歌上手いしバックの演奏もグー。
どっちのバンドもゲームとかアニメっぽい
というかファンタジックな音を出してるので
楽しめる人も多いと思うんですけどねー。

というわけで、多分正月も絵を描いてるんだろうなー
来年からの仕事がかなり面白い仕事（そして辛い(;´Д`)
なので楽しみなのではありますが
同人誌作る時間無くなるのはちょっと悲しいにゃーの（何故たると語

そんな感じで皆様よいお年を〜

巻田佳春（まきた　よしはる）
ギャル描き界、注目のニューカマー。2002年は、仕事関係を中心にいろいろと多忙な模様？「もきゅもきゅ闇暗天国記（仮）」は、葉留奈（はるな）、鏡子（きょうこ）、あゆの３人娘が登場するキュートなイラスト&エッセイです。ということで、2002年も「もきゅもきゅ闇暗天国記（仮）」をよろしく。

ラジカル・コミュニケーション

都築響一

（編集者）

**意欲的試みを持った美術館をネットに開設
居心地がよさそうな東京の100部屋を展示中！**

『TOKYO STYLE』『ROADSIDE JAPAN』など、数々の話題本を手がけた編集者がインターネットに進出。自らの作品を公開するとともに、これまで日本で紹介される機会の少なかった美術作品にもスポットを当てる。

取材・文／編集部　撮影／宇賀神善之

「狭い部屋は人間そのものが見える。だから面白い。10万円以下物件にハズレなし（笑）」

6畳一間の和室。木造モルタル築15年。畳の上にはコードのこんがらがった各種ゲーム機とコントローラ。壁際には平積みの本、雑誌、マンガ。布団は敷きっぱなしで、カーテンレールには洗濯物――写真集『TOKYO STYLE』には、そんな感じの部屋がたくさん登場する。あんまりスタイリッシュじゃないけど、何だかすごく居心地がよさそうな空間の数々。1993年に刊行された『TOKYO STYLE』は、多くの人間の興味や共感を呼び、12,000円という高額な本としては異例の発行部数を記録した（その後、普及版、文庫版などが発売）。この写真集で、企画、撮影、文章などを手がけたのが、都築響一さんである。

「広い家っていうのは、面白くない。収納があるから。その人の暮らしっていうのが、出てこないんですよ。建築が作る暮らしとか、そういうイメージになっちゃう。6畳一間の家っていうのは、収納がないじゃない。壁にかけられてる服を見ればいつも何を着てるかだとか、本棚を見ればどういうものに興味があるかだとかが、すぐにわかっちゃうわけだよね。住んでる人間そのものが見える。だから面白いんですよ。家賃10万円以下の部屋にハズレなし（笑）。飽きないですね」。

そんなわけで、都築さんの狭い部屋へのアプローチは、『TOKYO STYLE』刊行後も続き、今回、インターネット美術館『Internet Museum of Art』（以下『IMA』）の第1回企画展「Universe for Rent　賃貸宇宙」として公開されることになった。この「賃貸宇宙」には、部屋の中を自由に歩き回れる、という写真集にはない楽しさもある。いわば、ゲーム感覚で『TOKYO STYLE』の世界を楽しめるインターネット美術展。それが、「賃貸宇宙」なのだ。

「ずっとこういうのをやりたかったんですよ。でも、タダで見せるのは嫌だった。Webサイトって、面白くないものが多いじゃないですか。その理由のひとつには、Webは無料で見るものっていう感覚が、制作する側にもあるからだと思うんです。ちゃんとしたものをお金をかけて作る。そして、制作費は課金して回収する。海外のアーティストに会ったりすると、『ホームページはないのか？』って聞かれることが多くて、ずっと自分のホームページを作りたいなと思ってはいたんですが、どうせなら、そういうシステムの中で、きちんとやってみたかったんです」。

ある程度安心して、インターネットでもクレジットカードが使えるようになったこと。著作権保護のためのソフトウェア技術が発達したこと。さらには、低価格で高速インターネットが利用できるようになったこと。「賃貸宇宙」は、インターネットにそんなインフラ環境の変化があったからこそ実現した企画でもあるのだ。

ところで都築さんは、第1回企画展の制作者としてだけではなく、キュイレータとしても『IMA』にかかわっている。『IMA』で、現在公開されているのは「賃貸宇宙」だけだが、これからはひと月ごとに企画展が追加されていく予定だ。

「どうせやるなら、自分のだけじゃなくて、他の人の作品も見せたいなと思ったんですよ。現代美術の作家で面白いものを作る人が、日本人にはたくさんいるんだけど、若い作家に日本の美術館は冷たいから、そういう人たちが作品を発表するのは、どうしても海外でという状況がある。それはやっぱり残念なことだと思うわけ。ネットだったら24時間、365日オープンだし、完全バイリンガルだから、世界中の人が見れる。『IMA』には、公立の美術館がやってくれないようなアーティストたちを少しでもサポートしたい、という思いもあるんです」。

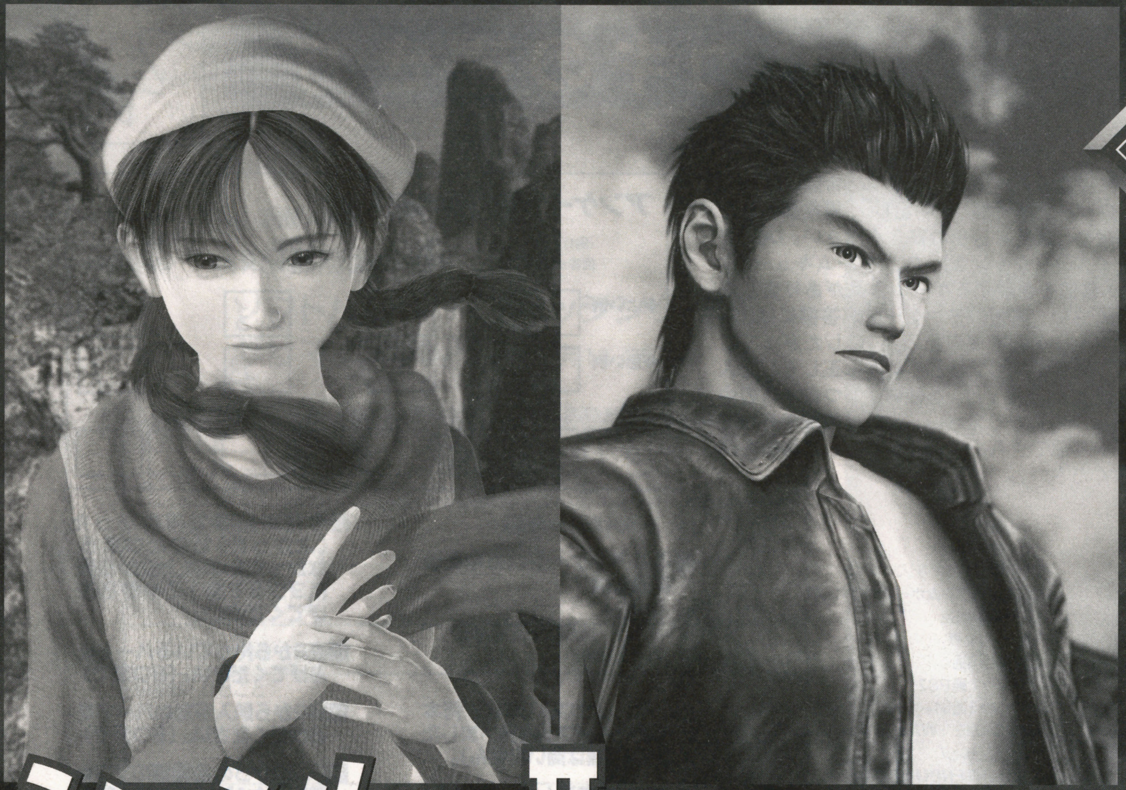
思えば『TOKYO STYLE』は、既存のインテリア雑誌・写真集に対するオルタナティブな提案であった。『IMA』も然り。すでにあるものをマネするより、なかったものを作ろうとするほうが楽しいに決まっている。都築さんが手がけるものはなぜ面白いのか。その理由がちょっとだけわかったような気がした。

（プロフィール）

つづき　きょういち

1956年東京生まれ。『ポパイ』『ブルータス』で、現代美術、建築、デザイン、都市生活などの記事を担当したのち、現代美術全集『アート・ランダム』（89～92年／全102巻／京都書院）を刊行。以来数々の話題本を手がける。『TOKYO STYLE』（93年／京都書院）のほか主なタイトルに、『ROADSIDE JAPAN』（96年／アスペクト[増補改訂文庫版は筑摩書房]）、『ストリート・デザイン・ファイル』（97～01年／全20巻／アスペクト）など。なお『賃貸宇宙』は書籍としても発売中（筑摩書房／9,500円＋税）。

※『Internet Museum of Art』は、http://www.so-net.ne.jp/ima/で開館中。入場料は700円（3日間有効。支払いは指定されたクレジットカードでのみ）。作品の閲覧、および、パンフレットのダウンロードとミュージアムショップの利用（いずれも入場料に含まれる）の際には、プラグインソフトのダウンロード（無料）の必要がある。詳細は『IMA』のサイトを。



特大！詳細!!

街で迷わないための折り込みマップつき!!

シェンムーII コンプリートガイド

好評発売中!!

完全攻略!!

総ページ数288ページ!!!
「シェンムーII」のすべてがここに凝縮!!

- **進む！** 最短攻略フローチャートにメモ全埋めフローを完全リンク！
- **歩く！** 折り込みマップ＋詳細な部分マップで行動範囲を徹底フォロー！
- **遊ぶ！** メインイベント＋サブイベント＋ミニゲーム＋全アイテムを全公開！
- **勝つ！** 全技データ掲載＋全戦闘に勝利する秘訣を伝授！

A5判／オールカラー／288ページ／
折り込みマップつき／本体価格1,800円(税別)

©SEGA-AM2 1999,2001

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00～12:00 13:00～17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp
宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス・希望のプレゼント番号と賞品名（おくづけのページを参照）を明記し、「編集部へひとこと」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。DC（ドリームキャスト）、PS2（プレイステーション2）、GC（ゲームキューブ）、Xbox、そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲーム作品がありましたら、それぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケート解答欄には、以下の質問事項への答えを「アンケート回答欄の記入例」にしたがってご記入ください。黒のボールペンやサインペンなどで枠内に正しくご記入ください。その際、アラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスの中にハッキリと正しく記入するようにしてください。集計は機械で行っておりますので、ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、回答欄を汚さないように注意してご応募ください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく利用するゲーム情報メディアはなんですか。(8つまで)
01　アルカディア
02　ザ・プレイステーション2
03　電撃王
04　電撃姫
05　電撃G'sマガジン
06　電撃ゲームボーイアドバンス
07　電撃PS2
08　ドリマガ
09　ファミ通
10　ファミ通PS2
11　ファミ通64+ゲームボーイアドバンス
12　GAME　WAVE
13　Vジャンプ
14　NINTENDO DREAM
15　NINTENDO KIDS
16　ゲームボーイアドバンスマガジン
17　ファミ通.com（web）
18　GAMESPOT/JAPAN（web）
19　電撃オンライン・ドット・コム

5 今号の本誌の表紙の絵についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 あなたは2001年に、何本のゲームソフトを買いましたか？(機種は問いません)。

8 あなたは友達とゲームソフトを交換して遊びますか？
01　よく交換（貸し借り）して遊んでいる
02　自分が遊びおわったら人にあげることはある
03　ゲームはいつも借りて（もらって）遊ぶことが多い
04　人に貸したり、もらったりはしない
05　その他

9 今号の記事で面白かった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 P.20からの全機種のソフト発売スケジュールから、あなたが今後買いたいと思うソフトを欲しい順に「1番」の枠からお答えください（10本まで）。ハードの種類は問いません。番号はソフトの名前の前についている3桁の番号を使用してください。

表1　今号の記事

01　ドリマガ トピックス
02　ドリマガ アーケード最前線／ギルティギアXX（イグゼクス）
03　史上最速!ドリマガニュース
04　BI-Weekly ドリマガ全ハード対応　データステーション
05　ドリマガ全ハード＆ドリームキャスト読者レース
06　ALL GAME ソフトレビュー
07　(連載企画)ドリマガなぜなに!? 探検隊/2001年と2002年
08　(巻頭企画)ゆく年くる年　全ハード&クリエイター&メーカー年賀状
09　(特報)サクラ大戦4～恋せよ乙女～[DC]
10　(〃)スペースチャンネル5 Part2[DC][PS2]
11　(〃)バーチャファイター4[PS2]
12　(〃)不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参![DC]
13　(〃)みずいろ[DC]
14　(〃)グランツーリスモ　コンセプト 2001 TOKYO [PS2]
15　(〃)幻想水滸伝Ⅲ[PS2]
16　(〃)ファイナルファンタジーXI
17　(〃)ファイナルファンタジーXインターナショナル
18　(〃)グランディアX（エクストリーム）[PS2]
19　(〃)グランディアⅡ[PS2]
20　(〃)ゼノサーガ　エピソードI　力への意思[PS2]
21　(〃)遙かなる時空の中で2[PS2]
22　(〃)デュアルハーツ[PS2]
23　(コミック)神村幸子の「ゲーム虎の穴」作／神村幸子
24　読者投稿コーナー「ドリマガ人」
25　(コラム)ゲーマーズ、男気道／吉田豪、いましろたかし
26　(コラム)プライヴェクス・アクトレス／nanoRayspex（黒柳陽子）
27　(月刊ドリマガの輪)セゲいち!マンガ道場「福珍ズ　アワー」
28　(コラム)今日の風…明日の風…／櫻井智
29　(ゲームキューブマガジン)のんびり、ゆっくり暮らすようにゲームを楽しむ／どうぶつの森十
30　(〃)カードでゲームが遊べる任天堂第3のメディア／「カードeリーダー」のイイハナシ
31　(コラム)黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
32　(アニメ情報ページ)アニモニ。
33　(コミック)サムシング吉松劇場　作／サムシング吉松
34　(コミック)コミック・ワンダーランド／もきゅもきゅ暗闇天国記（仮）　作／巻田佳春
35　(インタビュー)ラジカル コミュニケーション／
36　(コミック)竹本泉の色々ですくすくす　作／竹本泉
37　(特報)サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう![PS2]
38　(〃)WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～[PS2]
39　(〃)RC～ライディングスピリッツ～[PS2]
40　(スペシャルインタビュー)カプコンが見せる新たな映像現象"アーティストゥーン"とは
41　Xbox Count Down 4/7　マキシマム チェイス
42　(特報)デッド オア アライブ3[Xbox]
43　(〃)ジェットセットラジオ フューチャー[Xbox]
44　(〃)UFC 2 TAP OUT[Xbox]
45　(〃)DOUBLE-S.T.E.A.L（ダブル・スティール）[Xbox]
46　(〃)トランスワールド　サーフ[Xbox]
47　(〃)機甲兵団J-PHOENIX+ [Xbox]
48　(〃)エアフォースデルタⅡ[Xbox]
49　(〃)RUNE[GC]
50　(〃)魔界塔士 サ・ガ [WSC]
51　(〃)虹色ドッジボール～乙女たちの青春[PS]
52　(〃)LE MANS 24 HOURS[PS2]
53　(〃)SHINING SOUL（シャイニング・ソウル）[GBA]
54　(〃)ハイパースポーツ2002 WINTER[PS2][GC][Xbox][GBA]
55　(〃)チョコレート♪キッス[PS]
56　(新着)ザ・キング・オブ・ファイターズEX～ネオ ブラッド～[GBA]
57　(〃)機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達 [GBA]
58　(〃)ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営!～[GBA]
59　(〃)フォーメーションサッカー2002～めざせ!ワールドカップ～[GBA]
60　(〃)幽霊屋敷の二十四時間[GBA]
61　(〃)カエルBバック[GBA]
62　(攻略)ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～[PS2]
63　(〃)機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX[PS2]
64　(〃)Rez[PS2][DC]
65　(コミック)ドリまんが「バイオハザード」編　作／中村る～しあ
66　ドリマ画人カラー別館　ドリマガ展覧会
67　ドリマガ海外事情通・UKウォッチ Vol.2
68　(PC情報局)うたわれるもの
69　(〃)桜の木下で
70　(〃)萌えキュン!ゆにっ娘まーじゃん
71　(〃)CLANNAD
72　(〃)シュヴァルツシルトF
73　(〃)Depth Fantasia
74　PCお客様相談センター
75　ドリマガ裏技広場
76　(DreamcastMagazine mini・新着情報)どきどきアイドルスターシーカーRemix
77　(〃)MISSING PARTS the TANTEI stories
78　(〃)ウィークネスヒーロー　トラウマンDC
79　(〃)カード・オブ・デスティニー
80　(〃)ボンバーヘッヘ
81　(DreamcastMagazine mini・攻略)プリズム・ハート
82　(月イチ連載)オープンダイスファンクラブ
83　アーケード最前線／電脳戦機バーチャロンフォース
84　プライズ☆パラダイス
85　(連載)ドリマガドリちゃんのゲームレビュウ　作／たつねこ
86　(コミック)ぐるぐるクリーチャー　作／ウエクサユミコ
87　(連載)『寺柳』第八回 寺田克也×黒柳陽子
88　赤坂にきたままのドリママ占い

表2　ハードリスト

01　ドリームキャスト
02　スーパーファミコン
03　NINTENDO64
04　ニンテンドー ゲームキューブ（互換機含む）
05　プレイステーション
06　プレイステーション2
07　ポケットステーション
08　セガサターン（互換機を含む）
09　ワンダースワン（カラー含む）
10　ゲームボーイ（カラー含む）
11　ゲームボーイ アドバンス
12　NEO・GEOポケット（カラー含む）
13　デスクトップパソコン
14　ノートパソコン
15　携帯電話・PHS
16　DVD VIDEOプレイヤー
17　Xbox

ドリマガ　1月11・25日号

郵便はがき

お手数ですが50円切手を必ずはってください

107-0052

（受取人）

東京都港区赤坂4-13-13

ソフトバンク パブリッシング(株)

ドリマガ編集部 行　1月11・25日号

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）
ご住所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡	
メールアドレス	（注）弊社より、お知らせが届く場合があります。	
編集部へひとこと		

各ハードに移植または続編を希望するゲーム名を6つまで書いてください。
（各シリーズの何作目かもか書いてください）

移植先の機種	タイトル名	移植元の機種	移植先の機種	タイトル名	移植元の機種
DC			DC		
PS2			Xbox		
GC			携帯ゲーム		

P.232より希望するプレゼント番号とプレゼント名を書いてください。

　　番　賞品名：

ドリマガ 1月11·25日号 アンケートハガキ

1 性別 □　**2** 年齢（実数）□□　**3** 学校・職業 □□

4 よく利用する情報メディアはなんですか？（8つまで）

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

5 本誌の表紙について □□

6 このアンケートハガキを出す頻度（ひんど）は □□

7 あなたは今年（1月～）何本くらいゲームソフトを買いましたか？ □□□

8 あなたはゲームソフトを友人と交換して遊んだりしますか？

□□（理由　　　　　　　　　　　　）

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事

1番 □□　2番 □□　3番 □□

●おもしろくなかった記事

1番 □□　2番 □□　3番 □□

10 持っているハード（周辺装置）

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

11 購入予定のハード（周辺装置）

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

12 これから買いたいソフトをP20のリストから選んでください

1番 □□□　2番 □□□　3番 □□□　4番 □□□　5番 □□□

6番 □□□　7番 □□□　8番 □□□　9番 □□□　10番 □□□

今年はみなさんどんな年でしたか？
来年のお話にも期待していましょう!!

竹本先生へのお便りは、〒107-0052 赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング（株）ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

サカつく 2002

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

「サカつく2002」は とにかくスゴイ!!

DC版「サカつく特大号2」が発売されたばかりだというのに、早くもPS2版「サカつく2002」の新情報が飛び込んできて「サカつく」ファンは大忙し!?　今回は、「つくろう」シリーズプロデューサー川越氏のインタビューを交じえ、DC版からの変更点を中心に、「サカつく」未体験のPS2ユーザーにもわかりやすく、その魅力を解説していこう！

「サカつく」を知らないプレステ2ユーザーのための 「サカつく」基礎知識講座

「サカつく」は世界最高峰のサッカーシミュレーションゲームだ！

プレイヤーはJリーグに新規加盟するサッカークラブの代表兼監督。ホームタウンの選定から、スタッフ人事、選手の育成、広告費の設定など、仕事は山積み。そんななか、最初はJ2下位クラブにも歯が立たない弱小クラブを、世界に通用する一流クラブにまで育て上げていくのだ。試合前には戦術やシステムの細かな設定までが可能だが、試合そのものは基本的には見ているだけ。監督だからね。

練習

ゲームのメインになるのはやはり練習。選手を鍛え上げろ！

そして、試合！

育て上げた選手たちの晴れ舞台。代表兼監督は見守るしかない。

代表兼監督業務の厳しさを体感！

サッカークラブ経営と育成シミュレーションゲームの金字塔「サカつく」が、ついにPS2に登場！　なんてニュースは、ドリマガでもすでにお伝えしたが、ようやくその詳細が明らかになってきたぞ。初代サターン版のころからかなり優秀といわれてきた基本的なゲームシステムはそのままに、PS2版ならではの改良を加え、さらにパワーアップした「サカつく2002」。発売は来年3月の予定だ。監督業の激務に飛び込む準備をしておこう！

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年3月7日発売予定・完成度？%	
価格■	6,800円
ジャンル■	SLG（サッカー育成シミュレーション）
発売元■	セガ／スマイルビット
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.smilebit.com/
対応機器■	未定
備考■	——

PS2版では、選手の背番号を毎年変更できるようになった。コアな「サカつく」ファンにとっては、これだけでもビッグニュース!?

INTERVIEW

ターンオーバー制はもう無視できない！

株式会社スマイルビット「つくろう」シリーズプロデューサー
川越 隆幸
TAKAYUKI KAWAGOE

セガを代表するゲーム「つくろう」シリーズのプロデューサー。スマイルビットのHP内で連載している「川越のひとりごと…」(http://www.smilebit.com/kgnikki/) でもわかるように大のスポーツファン。

——PS2版の開発状況はどうですか。

川越　全体がまとまり、あとはバランス調整を残すくらいになっています。

——Jリーグ選手の移籍の反映は？

川越　現状でフィックスですね。

——三都主選手は日本人で登場します？

川越　間に合いました。最終リストはアレックスだったけど、ギリギリで特別に変えています。

——PS2での発売とあって、ユーザー層に動きが出そうですが、何か配慮していることはありますか。

川越　PS2だからライトユーザーが多いというような意識はしていないですね。そういう意味では、今までの「サカつく」から大きな変更はないですよ。

——セガハードで発売してきた「サカつく」シリーズから、大きな変更はないのでしょうか。

川越　大きな変更はないですが、プレイヤーとしては、戦力パラメータが1つ増えたことに違いを感じるでしょうね。あとはとにかく22人制でしょう。22人で最初から支配下選手ができる。これはゲーム全体を通して大きく影響します。

——若手選手を育てやすくなりますよね。

川越　若手は育てやすくなってるんですが、強くなってきたときにベンチ入りで悩む（笑）。スケジュール調整に戦略性が生まれますよね。

——当然、試合に出すことで上がるパラメータもあるわけですよね。

川越　当然あります。

——どんなに見た目が強くても、試合に出さないと強くなれないところもある？

川越　ありますね。実際のサッカーでもターンオーバー制ってあるじゃないですか。それにターンオーバーの弊害で、あおりを食らっている選手もいるじゃないですか。そういう部分も実際にゲームに反映されるようになります。それは今までのゲームシステムの進化形ではありますけど、22人になったということで、新しい戦略を生むことになると思います。

——いつもベンチに入らない選手に、何

 © Smilebit Corporation／SEGA CORPORATION,2002

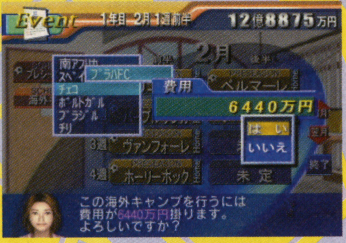
こんなところがパワーアップ！

かなりグレードアップした試合画面は迫力満点。架空選手の顔ですら、今までに比べるとかなりリアルになっている。

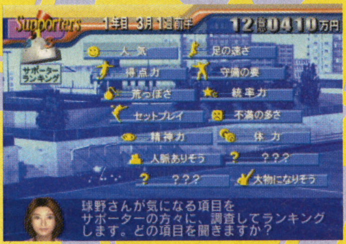
もちろんそれだけでも十分にスゴイのだが、ＰＳ２版の「サカつく2002」と従来のシリーズとの一番の違いといえば、やはり、ゲーム開始当初から22人となった選手枠だろう。これにより、ベンチ入りできない若手選手も、練習でみっちり鍛え上げられるようになった反面、練習時からベンチ入りメンバー16人をどう選ぶかで頭を悩ませなければならないという、まさに現実の監督そのままの苦悩を体感できるようになったわけだ。また、個々の選手には『得意サイド』という新要素が追加。この新要素は、こだわりのクラブ育成にさらに拍車をかけてくれるに違いない。そしてもう１つの大きな変更点、チームの総合力に『フィジカル』が加わり六角形になったことも見逃せない。総合力グラフは前述の得意サイドといった細かい点まで反映するので、選手の配置を少し変えるだけでも変化が見えてくるぞ。

クラブの成績が上がってくると、日本代表監督就任の要請がくることもある。

仕事は山ほどある!? オーナー稼業はタイヘン！



海外キャンプをするのか、それともプレシーズンマッチをやって収入アップを図るのか、それを決めるのも代表兼監督の仕事だ。



時には熱心なサポーターの声にも耳を傾けなければならない。ここでしかわからない重要な情報も見られることだしね。

選手育成が一番重要なのはもちろんだが、経営を怠るといつまでたっても貧乏クラブ。スタジアム改築なんて夢のまた夢に……。

PS2版「サカつく2002」はこんなところがスゴイ!!

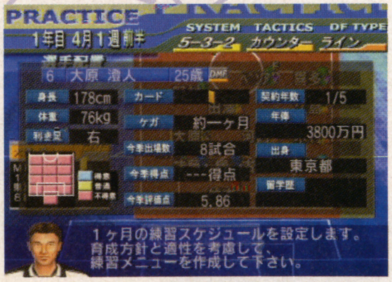
①チーム総合力が六角形になっていてスゴイ!!

一目でわかるチーム総合力グラフ。ゲーム開始当初はこんなものだが、鍛え方によっては外枠いっぱいＭＡＸになることも……。フィジカルの項目が追加され、さらに選手の配置ひとつによっても変化するようになるなど、かなり使い勝手がよくなっててスゴイ！

②詳細な戦術・システムの指示ができるのがスゴイ!!

戦術、システムはもちろんのこと、ＦＷやＤＦなどの各ポジションタイプ（各選手のポジショニング）までを細かく決められるのだ。そのうえ、選んだタイプの選手たちが、実際の試合中にはどのように動くのかまでが一目でわかるようになっちゃっててスゴイ！

③選手の得意ポジションまでわかっちゃってスゴイ!!



PS2版「サカつく2002」からの新システム『プロフィールウィンドウ』を練習画面や選手リスト画面で開けば、その選手の（能力値以外の）全情報を一瞬で把握できる。新要素の『得意サイド』だって、これでバッチリわかっちゃうハズだから、やっぱりスゴイ！

か悪影響があったりしますか。

川越　ダメではないですよ。何かあるかもしれないけど。それはプレイヤー自身が考えることです。

──不満の種類が増えたり？

川越　増えてますね。以前のサテライトでは、同じ不満だったじゃないですか。その内容がちょっと変わったりしてます。ベクトルは同じなんだけど、言い方が変わっているということですね。

──もう１つの変更点、フィジカルが加わった点も戦略に影響しそうですね。

川越　フィジカルが加わることで練習メニューも変わりましたので、見ればどう連動するかがわかると思うんですけど。１カ月のスケジュール、練習メニューの組み方と、自分のクラブが目指すもの。その辺を考えれば、なぜフィジカルが必要かがわかると思います。

──クラブの資金源として『放映権料』も加わりましたが、これは自分のクラブが勝てば高くなり、負ければ安くなるのでしょうか。

川越　「やきゅつく」と一緒ですね。実際サッカービジネスと放映権っていうのは、切り離せないことですよね。だからゲームにも導入してみたんです。やはりサッカーをビジネスという視点でとらえると、放映権料は重要な要素なんですよ。だからこそ今作では、それを生かす方向で作っています。

──試合シーンも、随分変更されているように見えますね。

川越　当然新しいモーションを使用している部分もありますからね。ドリームキャストで使用したモーションを流用している部分もありますけど、実際はほぼ変更と言えるくらいに新しいモーションを取り込んでいます。

──試合の流れに変更はありますか。

川越　そんなに大きな違いはありません。

──「サカつく特大号２」が発売になりましたけど、PS2でも「特大号２」と「スペクタクルサッカー」のような連動企画はないんですか。

川越　考えてはいますけど……。まあ、実現するかはなんとも言えないですね。ＰＳ２ユーザーにも広く受け入れられれば、実現の可能性はあるかも（笑）。「サカつく」というゲームは、サッカーのあらゆる面をすべてパッケージにしたソフトなんです。もちろん、あまり汚い部分は見せてないですけど（笑）。自分の好きなクラブを育てられるっていうのが醍醐味！　サッカーファンなら、ぜひプレイしてみてください！

時代の流れを反映してのテレビ放映権料導入。代わりにお馴染みの地元団体はスポンサーからなくなった。

INTERVIEW

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

CHECK 1

WRCオフィシャルソフトだからこそ実現した 2001年度のワークスマシン&ドライバーを実名で収録!!

WRC公認ソフトだけあり、ゲーム中のマシン、ドライバーは実名で登場。マシン特性も実際のWRカーを元にしているので、再現性も折紙付き（運動性能はもちろん、あらゆる音も完全再現！）。驚くべきは、ドライバーの顔から各車のインパネに至るまで忠実に再現されている点。静止画では伝わりにくいが実際の映像は迫力の一言！

ドライバーはもちろん、コ・ドライバーも実際の人物を収録している。

Subaru Impreza WRC 2001

唯一水平対向エンジンを搭載。今季R.バーンズを王者に導いたスバルのスーパーウエポン。

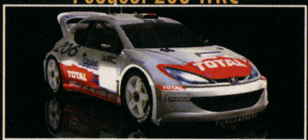
Mitsubishi Lancer Evolution WRC

T.マキネンのドライブで2001シーズン3勝をあげたマシン。その強さと速さには定評があり。

Ford Forcus RS WRC 01

今シーズンの台風の目となったマシン。わずか2ポイント差で総合2位に甘んじてしまった。

Peugeot 206 WRC



今シーズン、総合4、5、8位に食いこみ、マニファクチャラーズタイトルを獲得。

Hyundai Accent WRC²

昨年からWRカーで参戦した韓国車。パフォーマンス不足か、今シーズンは総合17位。

Skoda Octavia WRC Evo II

チェコのVW傘下にあるシュコダ。老舗ではあるが信頼性に恵まれず今季も奮わなかった。

Sitroen Xsara WRC

今シーズン、序盤こそ散々だったが、第12戦で堂々優勝。ターマックでの速さには定評も。

WRC公認!マシン、ドライバー、コースが

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

WRC&レースゲームファンに朗報！ その完成度の高さからWRCの本場であるヨーロッパで話題沸騰のラリーシミュレーター、その名もスバリ「WRC～ワールド・ラリー・チャンピオンシップ～」が、あのスパイクから国内発売決定！ 今回は第一報としてゲーム概要をざっと紹介していこう。付け加えておくが本作はWRCオフィシャルソフトだ。

NEW!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年3月発売予定・完成度60%

価格■6,800円（予価、税別）

ジャンル■RAC（本格ラリーシミュレーター）

発売元■スパイク

プレイ人数■1～2人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.spike-online.net/

対応機器■PS2専用メモリーカード（1440KB使用）、GT FORCE

備考■

©WRC C 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published under licence from Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licenced by International Sports Communicators Limited.

CHECK 2

WRC2001年度で実際に使用された全14カ国、70ステージ以上を完全収録

WRCを再現したゲームである以上、収録コースがどうなるのかも気になる点だが、本作では何と2001シーズンに実際にWRCで使用した全14カ国、70以上ものステージを完全収録！ モンテカルロのアイスバーン、灼熱のサファリ、至高のスーパーテクニカルコース、ツール・ド・コルスなど、すべての名コースを自分の手でドライブできるのだ。またコースセレクト時には各国の風土や街の様子を紹介するムービーが用意されるなど、周辺データも充実。まさにWRCオフィシャルソフトだからこそできたボリュームと言えるだろう。

これはグラベルコースのリプレイ中のワンシーンだが、このヘリ視点も本作の特徴の1つで、実際のWRC中継でもよく使われているものだ。

コースセレクト画面。当然ながらすべて1本道で周回コースはない。

路面状況の違いによる挙動変化もリアルに再現される。コ・ドライバーのナビゲーションを頼りにコーナーを攻める感覚は、まさにラリーのそれだ。

各国の紹介ムービーは、今までありそうでなかったフィーチャー。国際格式レースならではだ。

WRC海外版 Player's Impression

国内版に先駆け、海外版を触ってきたので感想を。まずコントローラでしかプレイしていないのだが、操作性が抜群。変にゲーム的でもなく、かといってリアルすぎて難しいわけでもない。すべてイメージどおりにドライブできると言えばわかりやすいか？ 次に、音が感動モノ。エンジン音はもちろん、クラッチミート時やシフトチェンジの音まで、あらゆる音がそのまんま。音だけ聴いてるとWRCやってんの？ と思うくらい。この臨場感はすごいよ。（政嗣）

WRCって何だ!?

F1がフォーミュラの頂点とすれば、WRCは言わばハコの頂点。サーキットを周回し、複数台のマシンが一斉にスタートするオンロードレースとは対照的に、公道を使用した単独走行でのタイムアタックがラリーの基本となる。詳しいレギュレーションは割愛するが、結局のところSS（スペシャルステージ）と呼ばれる区間でタイムが速い者が勝つ仕組みだ。ただ、走る場所が公道ゆえに、1回のラリーで同じ場所は一度しか走らず、その総走行距離は400kmにもなるため、コースを覚えることは到底不可能になる。そこでコ・ドライバーがコースの詳細を記したペースノートを走行中に読み上げ、ドライバーはその指示に従って全開でカッ飛んでいく。各イベントでは順位に応じてドライバーとメーカーにポイントが与えられ、全14戦終了時に最もポイントが多かった者が、チャンピオンとなる。

実名で登場する究極のラリーゲーム登場！

CHECK 3

マシンの破損や汚れもリアルに再現

これまで実車を使ったレースゲームは数多くリリースされてきたが、クルマの破損を再現したものは皆無だった。これはイメージ的な問題で自動車メーカーが許可しなかったためだが、本作ではラリーという競技性を重視することでそれを払拭。クラッシュするとマシンが壊れ、走行していると汚れていくという、ごく自然な現象をゲームに組み込むことに成功したのだ。もちろん、マシンへのダメージはグラフィックだけではなく、走りにもリアルタイムに影響！ 時には、ガードレールを突き破って谷底に転落することも!!

このようにフロントガラスにヒビが入ると視認性が極めて悪くなる。

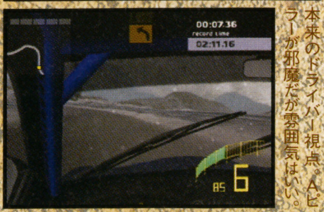
マシンへのダメージの再現も必見だが、さりげない汚れのリアルさにも注目したい。

CHECK 4

全5種の豊富なプレイ視点

いくらマシンの再現度が上がっても、プレイ視点がフロントバンパーと後方視点だけでは臨場感も半減するところだが、本作では公認作品らしく、車内からの視点2つを含め、全5つもの豊富なプレイ視点が用意されている。中でも車内視点の凝りようはハンパじゃなく、本来のドライバー視点と車内中央からの視点を気分によって選べるのだ。もちろん視点によって音も変わる。

IN CAR①



本来のドライバー視点。Aピラーが邪魔だが雰囲気はいい。

IN CAR②

車内中央からの、ちょうどオンボードカメラの視点だ。

CHECK 5

GT FORCE完全対応！

もはやレースゲームの最低条件の1つとなった「GT FORCE」への対応だが、本作でも当然のごとく完全対応している。「GT FORCE」を使用するとタイヤのグリップ感をステアリングから体感できるため、単に雰囲気を楽しみたい人はもちろん、タイムを突き詰めたい人にも絶対にオススメだ。設置できるスペースがある人、そうでなくてもWRCファンならぜひそろえたいアイテムだ。

家庭用では初めての、フォースフィードバック付きステアリングコントローラ。通常のコントローラでは満足できない人、よりリアルに楽しみたい人はぜひ。価格は9,800円（税別）。

ドリマガ特報 PS2

バイクの魅力を徹底追求したモーターサイクルシミュレーター

RS ついに登場!!

ライディング スピリッツ RIDING SPIRITS

今までありそうでなかった、市販車ばかりを収録したバイクゲームがついに登場する！ しかも、そのボリュームは収録バイク200台以上というとんでもないシロモノだ！

コースは8カ国のストリートサーキットをモチーフにしたものを収録。レイアウトは完全にオリジナルだ。

各車の外観はもちろん、運動性能も実車を元に調整されるとか。また、テクニックさえあれば旧車で最新マシンを追い回すことも不可能ではないという。

往年の名車から最新モデルまで、全200車以上のマシンを収録！

何といっても本作の最大のウリは、往年の名車から最新モデルに至るまで、全200車以上のバイクを収録している点。ホンダ、ヤマハといった国内4大メーカーはもちろん、パーツメーカーのヨシムラやモリワキも実名で登場。バイク乗りは期待せよ！

'74～'77年に製造され、今もファンが多い名車。通称"ヨンフォア"。

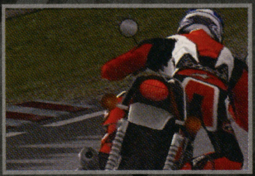
欧州で人気の600cm³クラスも収録されている。快足ぶりは健在

歴史に残るであろう2ストレーサーレプリカ。現在市販はされていないが、今なおファンは多い。

レースシーンでもよく見るモデルで、初代はマン島TTレースにてホンダを通算100勝に導いた。

バイクだけじゃない!! ヘルメットやスーツも実在モデルを収録！

バイクだけがウリかと思えば大間違い。何とアライやショウエイなどのヘルメット60種以上、南海、クシタニなどのスーツも70種以上もの実在モデルが収録されるのだ。



ヘルメットやスーツのカラーリングは変更できるので、自分だけのコーディネートも楽しめる。これだけで悩みそう!?

メーカーから一言

最新モデルから往年の名車まで200台以上の市販車が登場する『RS』！ しかもすべてメーカー公認！ あの"ヨンフォア"や"ハヤブサ"を思う存分乗りまわして、究極の挙動とグラフィックはもっと良くなるので続報に乞うご期待！「おお400。おまえは風だ」

（宣伝部・泰蔵）

ドリマガ **特報PS2**

対応機種■プレイステーション2

2002年春	発売予定・完成度40%
価格■	未定
ジャンル■	RAC（モーターサイクル・シミュレーター）
発売元■	スパイク
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.spike-online.net/
対応機器■	未定
備考■	——

収録車種リスト（12/28現在）

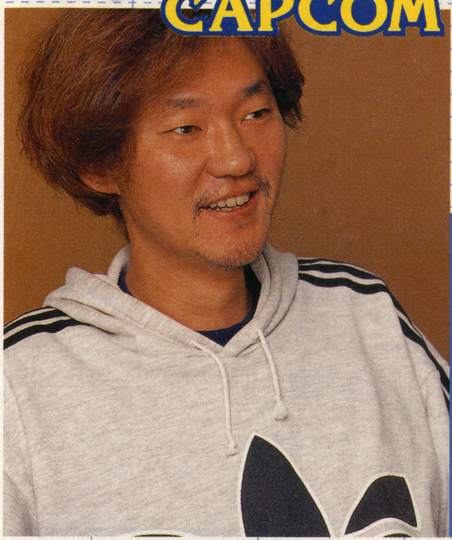
今回明らかになった収録車種が以下のリスト。トータル200台以上ということは、この倍近くの数がまだあるということ。リストの中には'70年代前半のバイクも含まれているが、果たしてこれ以外にどんなバイクが収録されるのか!?

メーカー	車種	収録年式
HONDA	CBR1100XX	2001
	VTR1000SP-1	2001
	CBR900RR Fireblade	2001
	CBR600F4i	2001
	RVF(NC35)	1996
	NSR250R-SE	1996
	RVF(RC45)	1994
	CBR400RR	1993
	NR	1991
	VFR750R(RC30)	1988
	NS400R	1985
	NS250R	1984
	VF1000R	1984
	VF750F	1983
	CB1100R	1981
	CBX400F	1981
	CB750F	1979
	CB400Four	1976
	FireStorm	2001
	RVT1000R	2001
	CBR929RR	2001
	VFR	2001
	CB750	2001
	CBR600F	2001
	CBR600F Sport	2001
	CB400 Super Four	2001
	CB750Four	1969
YAMAHA	FJR1300	2001
	YZF-R7 OW-02	1999
	FZS600 Fazer	2001
	FZS600S Fazer	2001
	FZS1000 Fazer	2001
	FZX750	1998
	VMX1200 Vmax	2001
	XJ600N	2001
	XJ600S Diversion	2001
	XJ900S Diversion	2001
	XJR1300	2001
	XJR1300SP	2001
	YZF-R1	2001
	YZF-R6	2001
	YZF600R Thundercat	2001
	YZF1000R Thunderace	2001
	FZR1000	1995
	FZR400RR-SP	1994
	TZR250SPR	1994
	FZR750R(OW01)	1989
	FZ750	1985
	FZ400R	1984
	RZ250R	1984
	RZV500R	1984
	RZ350	1981
	TZ250	2001
	XJR400R	2001
SUZUKI	GSX1300R HAYABUSA	2001
	GSX-R1000	2001
	GSX-R750	2001
	GSX - R600	2001
	TL1000R	2001
	TL1000S	2001
	GSX750F	2001
	GSX750	2001
	GSX600F	2001
	SV650S	2001
	SV650	2001
	GSX1400	2001
	GS1200SS	2001
	INAZUMA	2001
	SV400S	2001
	GSX400IMPULSE	2001
	GSX1100S	2000
	RGV-Γ250SP	1996
	GSX-R400R	1995
	GSX-R1100	1986
	RG500Γ	1985
	GSX-R	1984
	RG250Γ	1983
	GSX750S	1982
	GSX1000S	1981
	Bandit1200	2000
	Bandit1200S	2000
	GSF1200	2001
	GSF1200S	2001
	GSF600	2001
	GSF600S	2001
KAWASAKI	ZX-12R	2001
	ZX-9R	2001
	ZX-7R	2001
	ZX-6R	2001
	ZX-6	2001
	ZRX1200R	2001
	ZRX1200S	2001
	ZEPHYR1100	2001
	ZEPHYR1100RS	2001
	ZEPHYR750	2001
	ZEPHYR750RS	2001
	ZEPHYRχ	2001
	ZRX	2001
	ZRX-II	2001
	ZR-7	2001
	ZZ-R250	2001
	BALIUS-II	2001
	ZZ-R400	2001
	GPZ900R	2000
	ZXR400R	1994
	KR-1R	1989
	GPZ1000RX	1986
	GPZ400R	1985
	KR250	1984
	Z1000R	1982
	Z1000Mk.II	1979
	Z750FX	1979
	Z1R	1978
	750RS	1973
	Z900SUPER4	1972
	750SS	1971
	ZZ-R1100	2001

©2002 Spike Co.,Ltd. All manufactures,motorcycles,helmets,suits,gloves,boots,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.Al rights reserved.

DORIMAGA SPECIAL INTERVIEW

CAPCOM



カプコンが見せる新たな映像表現

2Dへのこだわりから生まれた“アーティストゥーン”とは？

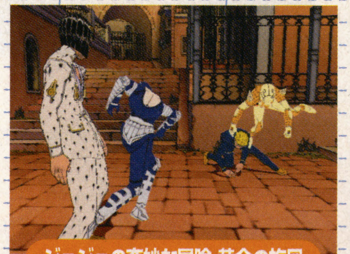
（株）カプコン第1開発部部長

船水紀孝

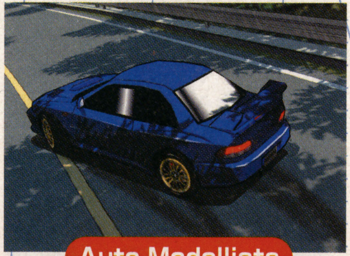
■NORITAKA FUNAMIZU

「ストリートファイター」シリーズや「VS.」シリーズなど、カプコンを代表する２Ｄ対戦格闘ゲームを多数手がけてきた船水氏。その移植やネット対応などを積極的に行い、サターンやDCユーザーにとって、非常に心強い存在といっても過言ではないだろう。ひょっとすると年明けに吉報があるかも？

「CAPCOM VS. SNK 2」で、DCとPS2の異機種間ネット対戦を実現したカプコンの船水氏が、また新たな挑戦を行っている。先頃発表された「ジョジョの奇妙な冒険　黄金の旋風」と「Auto Modellista」で見せる映像表現がそれだ。その名も“アーティストゥーン”。その誕生の経緯とは――？



ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風



Auto Modellista

この映像が生まれたのは必然だった

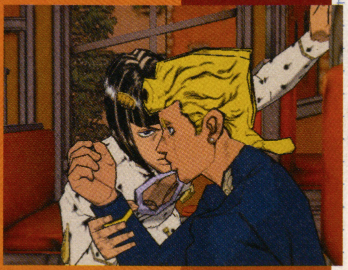
昨今の３Ｄゲームでよく見られる映像表現の１つに“トゥーンレンダリング”が挙げられる。「ジェット セット ラジオ フューチャー」や「ときめきメモリアル３」の映像といえばわかってもらえるだろうか。その詳しい説明は省くが、カプコンからもその表現を使ったタイトルが２本発表されている。そのねらいはどこにあるのだろうか？　両タイトルを手がけるカプコンの船水氏にきっかけからうかがった。

船水■僕らはずっと２Ｄの絵を描いてきたスタッフですから、既存の３Ｄの映像はあまり気に入ってなかったんですよ。技術もないのに３Ｄに挑戦した時期もあったんですが、ようやく３Ｄに慣れてきたので、そろそろ我々のやりたかった絵を３Ｄで表現してみようか、というのがきっかけですね。あと、3Dの映像の行き着く先がだいぶ見えてきたというのもありますね。各社さんの作品を見ると、リアルな映像を追求していって、どんどん緻密になって

ジョジョたちの戦いがキミの心をふるわす!!

ジョジョの奇妙な冒険【黄金の旋風(おうごん かぜ)】

『週刊少年ジャンプ』で人気連載中の「ジョジョの奇妙な冒険・第５部」が、3Dアクションとしてついにゲーム化!!　イタリアを舞台にした第５部が、どんな形で“ジョジョワールド”を展開するか期待大!!



主人公ジョルノ・ジョバァーナの思いは、原作を知らない人でも引き込まれるだろう!!

サブタイトルの秘密

タイトルの「黄金の旋風（かぜ）」は、今回のゲーム化にあたり原作者の荒木飛呂彦先生自らが命名。荒木先生のゲームに対する期待感を表したカッコイイタイトルだ。

スタンドと呼ばれる<精神の力がビジョン化した不思議な能力>を使い、激しい闘いと息を呑むカケ引きを展開する「ジョジョの奇妙な冒険」。本作でも、第5部のストーリーがみごとに再現されているはずだ。

PS2

2002年春発売予定・完成度?%	
価格■	未定
ジャンル■	ACT（3Dアクション）
発売元■	カプコン
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.capcom.co.jp/
対応機器■	未定
備考■	――

本体モードとスタンドモードで敵と戦え！

戦闘時には本体モードとスタンドモードがある。本体モードでスタンドの射程距離を考えながら有利な位置まで移動し、ここぞという場所でスタンドを発動して敵に攻撃を仕掛けるのだ。移動重視の本体モードと攻撃重視のスタンドモードの切り替えでカケ引きが生まれ、自分がいかに有利な位置取りができるかがポイントになるだろう。

スタンドには射程距離というものがある。闇雲に放たずに有利な位置まで移動せよ!!

スタンドシュートと精神ゲージ

このほかに、スタンドシュートと呼ばれるアクションで敵やフィールド上のものを調べたり、精神ゲージの上昇で敵より精神的優位に立てたりする要素もあるらしい。

闘いが有利に展開すれば精神ゲージが上昇して敵よりも有利に!!

©荒木飛呂彦＆LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社

©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。

いって、その差がなくなってきてしまっている。我々は今までやってきた映像を3Dで見せたいという考え方でしたので、その差もあります。

――最初は「ジョジョ」の新作で、ということだったんですか？

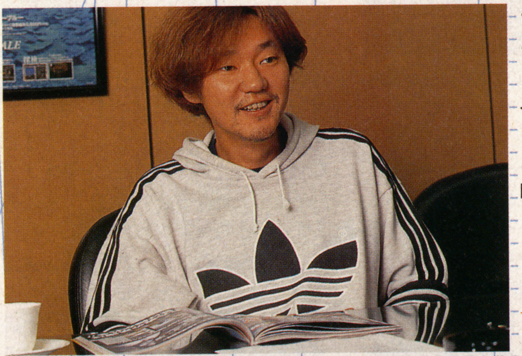
船水■そうですね。今度の「ジョジョ」は3Dでやろうという話になったときに、こういう映像を試したいという話になって、じゃあやろうかと。スタッフは誰も疑わずに（笑）。

――御社では“アーティストゥーン”と呼んでいますが、他社さんのものとはどのへんが違うのでしょうか。

船水■トゥーンシェイドにして、さらにタッチを描き込んでいることですね。トゥーンを貼っただけではいい部分もイヤな部分もあるので、チューンしていったんです。実際に3D上ではありえないような影を貼り付けたり、タッチを貼り付けたりしてるので、映像を見てもらうとすごいでしょうと。

――そうですね。他社さんとの違いは一目瞭然ですね。

船水■うちが“アーティストゥーン”といっているのは、単に技術的な話ではないんですね。この間テレビで宮崎アニメの技術の話が出てたんですが、そのときにわかりやすい言葉があったんですよ。知覚映像、要は人間がとらえる映像の意味なんです。ですからタッチもそうですが、モーションブラーを使ったり、ときには効果線を使ったりと、トータルでの効果的な見せ方のことなんです。たとえば、地面は本来平らなんですが、実際人間の視点から見るとゆがんで見えますよね。だから実際に映像を変形させたりとか、そういったいろいろなものを含んでの総称なんです。



――作り易さはいかがですか？

船水■作り易くはないですね。手間はかかりますけど、慣れの問題ですからね。あとはセンスがすごく必要ですよ。これは2Dも3Dも関係ないことですが、絵を描く技術はあっても、センスがないと、見たときに「え、ダサッ」って言われるのがオチですからね。

荒木先生に「おおっ」と言わせたい

風」はどんなゲームになりますか？格闘ゲームではないようですが。

船水■格闘ではないです。カプコンが新しい「ジョジョ」のゲームを作るって言ったときに、ユーザーさんは格闘ゲームを期待したと思うんですが、どうせやるならもっと斬新な新しいものにしてくれという条件を出したんですね。ただ、ちょっと今そのゲーム性の部分でいろいろと開発チームとあってですね、詳しくお話しできないんですよ。絵はすごく新しいことをやっているわけですから、ゲーム性ももっと新しいことをやらないといけないわけで。今はもう、いいものを出して当たり前じゃないですか。その上になにか付加価値があってたくさん売れるわけですから。ユーザーさんの満足するものを出さないでどうすると。期待してくれる人たちが「おおっ、ジョジョらしい！」みたいに、うならせるものがほしいんですよね。

――逆に原作ありきですから、あまりそこから逸脱できない気もしますが。

船水■荒木先生の世界観を壊すことだけは絶対にしないという大前提があって、それを逸脱しない範囲で僕らはもっとできることがあるだろうと、チームに言ってるんですよ。

――ゲーム内容の詳細は続報を待つとして、「ジョジョ」らしさは期待していいわけですね。

船水■それはもちろん。チームのみんなが「ジョジョ」ファンだから。そのへんは言わなくても、「ジョジョ」らしさがあふれてきますよ（笑）。

「GT」とは対極にあるレースゲームになる

カプコンさんとしてもレースゲームは初めてですよね。そのきっかけは？

船水■きっかけは、うちの岡本（専務取締役）が言ってることなんですが、マーケティング対極理論という、1つのジャンルには2つのヒット作が出せるだろうというのがあって。たとえば

見た目も中身も斬新なレースゲームが登場!!

Auto Modellista PS2

アウトモデリスタ

ニューテイストな3Dグラフィックの映像がこれまでにないレースゲームの到来を感じさせる「アウトモデリスタ」。ゲームの全容はまだヴェールに包まれているが、上の船水氏インタビューと合わせて最新画面を見ていこう。

2002年春発売予定・完成度?%	
価格■	未定
ジャンル■	RAC（ネットワークレース）
発売元■	カプコン
プレイ人数■	1～人　ディスク枚数■未定
URL■	http://www.capcom.co.jp/
対応機器■	GT FORCEほか
備考■	――

最新画面公開！人気実名マシンが続々登場する!!

ニッサン R34 GT-R

これぞハイパワー4WDスポーツ

日産を代表するスポーツマシン。パワフルで安定しているが、やや重いという弱点もゲームで反映されるか!?

ホンダ S2000

高バランス＆高次元な走りが魅力

ホンダの自信作とされるオープンFRスポーツ。徹底した軽量化と高剛性化により、オープンカーの常識を覆す走りを実現した。

マツダ RX-7

ロータリーサウンドがこだまする！

世界で唯一ロータリーエンジンを製造しているマツダが誇るロータリースポーツ。優れたドライバビリティは世界的に有名。

トヨタ セリカ SS-Ⅱ

走行フィーリングのよさはピカイチ！

その近未来的なスタイリングが魅力のFFスポーツクーペ。走りの小気味よさは誰もが認めるところだ。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESREVED. ※画面写真は開発中のものです。

RPGでは、「ドラクエ」と「FF」。格闘ゲームでは「ストII」と「バーチャ」とか。それを聞いたときは、ポロっと目からウロコが落ちましたね。ただのうるさいおっちゃんちゃうな、この人って(笑)。それを自分でも実践してみようと思ったんですね。で、レースゲームを考えたときに「GT」があれだけ抜きんでてるわけですよ。じゃあその対極にあるものを作ろうと、それがきっかけですね。あと、うちのチームはしばらく格闘ゲームはやめて、オリジナルタイトルを作ろうということにしたんですよ。それで、いろいろと話し合ってたときに「レースゲーム作りませんか？」という話があって。けっこうクルマ好きのスタッフが多かったのもあったんですけど、アイデアを出していくなかで、一方で「ジョジョ」がスタートしてて、さっきの対極の絵でいけるのではと思ったんです。

——「アウトモデリスタ」の見どころはどのへんに？

船水■やってもらわないとわからないというのがすごくありますね。すごく感覚的なことですから、口で説明できない、というかしたくないんですよ。『東京オートサロン』（P141下段カコミ参照）でプレイアブルで出展しますから、まずはそこでプレイしてもらうのが一番早いかも。

——「GT」とは対極のものということですが、レースゲームはある程度やれることが決まってますよね。そのなかでどう変えていくのか気になります。

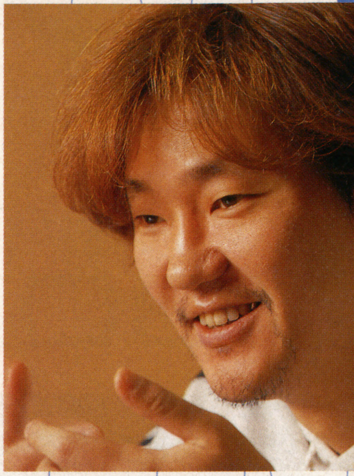
船水■思いっきり差別化されたものになりますよ。シミュレーターではないゲームらしいレースゲーム。見た目もそうだし、プレイしても全然違う。「GT」があるから僕らも成り立てるというところに着地する予定ですから。

——ということは「GT」ファン以外のユーザーをねらう？

船水■そうですね。東京ゲームショウのときにアンケートをとったんですが、「GTがいちばんイイ！」という人は絶対やらないだろうと思ってます。逆にねらっていた層には、レースゲームはやらないけど何か面白そうとか、いい答えをもらえたかなと。レースゲームはやらないけど、車は好きな人とか。

——レースゲームをやらない人でも楽しめると？

船水■そうです。ネットワークの部分を強化しているのはそこなんですね。新しいネットワークゲームというのは、「やらなくてもいいゲーム」なんじゃないかと思ってるんですよ。ちょっとつないで、うまい人のリプレイデータをダウンロードして、それを見てるだけということもできるんです。あとはそれを自分でVJ風にリミックスしたりとか、かっこよくデザインだけして、それをアップして誰かに走らせてもらうとかね。しかも助手席の視点で楽しめたり。まだどこまでできるかはわからないですが、夢はそこまで持ってます。



来年、再来年は新しいことをやっていく

——2002年へ向けての豊富や意気込みをお願いします。

船水■先ほども言いましたけど、ここ数年は新しいことをやっていきますので、よろしくお願いしますと。あと、「格闘ゲームはもう作らないのか？」とよく言われるんですが、「今の絵ではやめます」ということでひとつ了解していただければ。今度は２Dでまた新しい絵を描こうかなと考えているんですよ。まだ発表できないタイトルもあれこれやってるんですが、そちらも新しいことをやってますので期待してほしいですね。

——“アーティストゥーン”についてはいかがですか？

船水■あれもこれも使っていくことはないです。それぞれのゲームに合わせて、それぞれ違った映像を作ってますので、まずは「ジョジョ」と「アウトモデリスタ」を見ていただきたいですね。

——ありがとうございました。

「僕らはずっと2Dの絵を描いていたわけだから、それを3Dでも突き詰めたらこの映像になった」

チューニングメーカーも実名!!

ストリートチューンはおろかモータースポーツシーンでも活躍中のチューニングメーカーが実名で登場。

TOPIC 『Tokyo AUTO SALON with AUTO ASIA 2002』でひと足早く体験できる!!

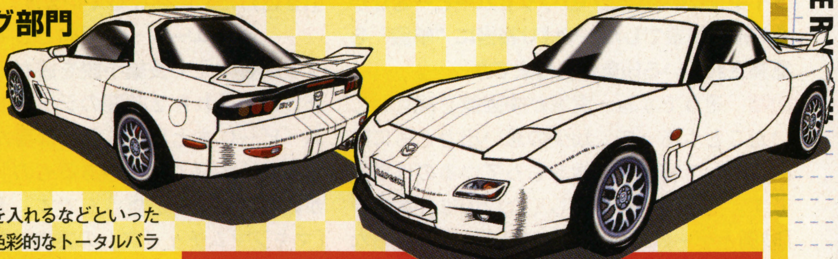
ゲームそのものの発売は来春と、ちょっと先だが、ひと足早く「アウトモデリスタ」を体験できるイベントがお正月に開催される！　その名も知る人ぞ知るチューニングカーの祭典『東京オートサロン With オートアジア2002』。都内近郊の人は、この機会に足を運んでみては？

■期間：2002年1月11日～13日
■会場：幕張メッセ

キミのデザインがゲームで登場！ カラーリング＆オリジナルステッカー作品募集!!

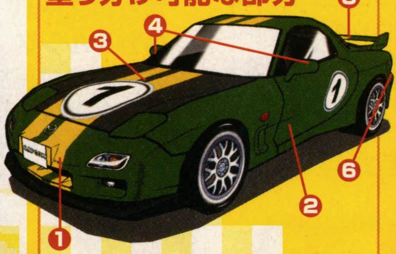
カラーリング＆ステッカーデザインを大募集！　ドリマガ推薦作品をカプコンへ提出し、最優秀作品になるとゲームで採用！

■カラーリング部門



まずはオリジナルカラーリング部門。これは下の図を参考に、右のFDの配色を考えるというもの。どの部分を何色にするのか、センスしだい。逆に模様を入れるなどといったことができないため、色彩的なトータルバランスが重視されるぞ。サンプルカラーリング以外の部分での配色は無効になるので注意！

塗り分け可能な部分



①フロント　④ミラー
②ボディ　⑤ウイング
③ボンネット　⑥リア

■オリジナルステッカー部門

次にオリジナルステッカー部門。これはマシンのフロントやサイドに貼るステッカーをデザインしてもらうもので、縦64ドット、横64ドットの大きさなら、デザインは無制限。下のようなシンプルなゼッケンでもいいし、オリジナルロゴをデザインしてもいいぞ。ただ、企業のロゴなどを再現するのはNG。あくまでオリジナルで。

たとえばこんなステッカー

カラーリングとステッカーは別々の応募でOKだが、推薦作品はそれぞれから選んだ１台となる。

作品の応募について

応募に際していくつか注意点を。まずカラーリング部門は、上の真白なFD（RX-7）を切り取り、あるいはコピーして応募してほしい。ステッカー部門は、方眼紙（自作可）に64マス×64マスでデザインしたものを使用。締切は２月８日（当日消印有効）、優秀作品決定は３月上旬に行われる予定だ。なお、作品はカプコンに帰属します。またゲームで採用の際は色味が少し変わる可能性があるので、予めご了承ください。

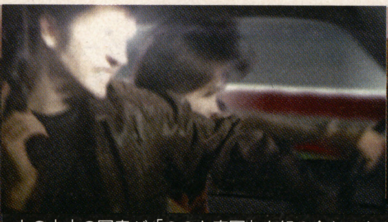
応募のあて先　〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング（株）ドリマガ編集部「アウトモデリスタ」○○部門 係まで。

2001_11_23_vol.13
「天空 — Tenku —
Freestyle Snowboarding」
7 6
2001_12_7_vol.14
「PROJECT GOTHAM
World Street Racer」

2月22日のXbox日本発売までの間、毎号マイクロソフトが発売するファーストパーティタイトルを紹介する「Xboxカウント×ダウン」。7回連続企画の折り返し地点となる今回は、ド派手なカーアクションゲームに照準を定める。

title lineup 2002_1_11·25_vol.1

①MAXIMUM CHASE ……142-143
②DEAD OR ALIVE 3 ……144-147
③Jet Set Radio Future ……148-150
④UFC 2 TAPOUT……………151
⑤DOUBLE-S.T.E.A.L……152-153
⑥TRANSWORLD SURF……154-155
⑦J PHOENIX+……………156-157
⑧AIR FORCE DELTA Ⅱ…………158



上の中央の写真が「ＣＧと実写」を組み合わせたムービーの１コマ。ブルーバックで撮影した俳優をＣＧで制作した背景に組み込み、カメラのブレやライティングを調整している。

Katsunori Yamaji
山路和紀
マイクロソフト プロダクト ディベロップメント リミテッド
Xbox事業部 制作統括部
リードプログラムマネージャー

Count X Down Interview 04
MAXIMUM CHASE™

憧れのスーパースポーツがクラッシュする瞬間のカタルシス――。『M：i-2』や『007』で感じた“あの高揚感”を、まるで作中の人物になったかのように味わえる本作。制作を統括する山路氏とマーケティング担当の井上氏に、このタイトルにかける想いを聞く――。

「映画的ゲーム＝冗長」そんな図式を打破したい

――10月3日の発表会『Xboxプレミア』ではステージに俳優さんも登場されてましたし、メイキングの映像はハリウッドムービーさながらの撮影風景でした。やはり相当に“映画”を意識されている印象がありますが――。

山路　そうですね。実家が映画館を経営していたこともあって、幼少の思い出とともに映画に対して特別な感情をもっているのは事実です。でも誤解してほしくないのは、本作が「映画とゲームの融合」といった、ありがちなコンセプトから作られたゲームではない、ということ。世間で「映画的」と評されるゲームには冗長でテンポが悪い作品も多いですから……。ゲームファンのみなさんに「これもそうしたタイトルの１つでは？」と思われたくないんです。もちろんムービーには力を入れてますが、本作でのそれは「プレイヤーがボーッと眺めて説明を受ける」ような位置づけではなく、見る者をグイグイと緊張感あるストーリーに引き込むために存在しています。

井上　今のユーザーの指向としても「ドッカリと腰をすえて長編小説を読むのはおっくうだけど、それを２時間のジェットコースタームービーにまとめてくれれば喜んで見る」といった「手軽で爽快感あるもの」へのニーズが高まっていると思うんです。その意味でも「マキシマムチェイス」の方向は間違っていないはずです。

――たしかに「クルマを使った逃走劇」というテーマは「ちょっと遊んで続きは明日」のようなプレイスタイルにハマるかもしれませんね。開発中のムービーを見ても「いかにも合成しました」といった絵ではないので、ちょっと“安心”しました（笑）。

山路「ＣＧと実写を組み合わせる」とひとロに言っても、いろんな方法がありまして……。本作では「ＣＧの世界にポリゴンのキャラクターを配置し、表情をつけていろんな演技をさせる」かわりに「ＣＧ世界に俳優さんという生身の人間を置き、演技してもらう」ような作りかたを採用しています。ですので、パッと見た感じは「ＣＧムービー」そのものなんです。現在『白組』さんというＣＧ制作のプロダクションに、いろいろツギハギしたり（笑）編集してもらっています。

――押井守監督の『アヴァロン』ではないです

©2001 Microsoft Corporation. All rights reserved.

2001_12_28_vol.15
「HALO」

5

2002_1_11・25_vol.1
「MAXIMUM CHASE」

4

3 2 1

GAMES WILL NEVER BE THE SAME

抜けるような秋晴れの空の下、大浦事業部長をはじめXbox事業部のスタッフが中庭に集合。

11月の『酉の市』にちなんで、マイクロソフトの流通パートナーであるハピネットから「巨大な熊手」がXbox事業部に進呈された。もちろんこれは「Xboxの大ヒットと商売繁盛」を祈願してのもの。縁起のよい飾り物パワーは威力を発揮するか!?

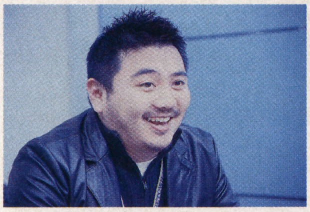
大きな熊手が「幸福」と「ユーザー」を集める？

what's new

熊手でユーザー獲得？

2002_2_22
Launch into Japan

左のCHASE MODEで「追っ手のクルマから逃げる」場合などは、街をどのようなルートで走ってもかまわない。もちろん選んだ進路によって難度は変化。右上のニューZなど、実在の車種でのハードドライブはスリリング。



Tomoaki Inoue
井上倫明
マイクロソフト株式会社
Xbox事業部 マーケティング統括部 マーケティング企画部
プロダクトマネージャー

が、人物の実写をCGのなかに違和感なく溶かし込むのは大変そうですよね。

山路　ええ。いわゆるテレビの特撮モノのような「作りもの」っぽい映像はどうしても避けたかったんです。カメラも固定ではなく動かしたかった……。ですので実写の撮影はいろんな“基準点”を置きながら、計測ショットを撮りつつ……という、大変手間のかかる方法で進めました。本当に白組さんの熱意に助けられてます。本作にはけっこう長い尺のムービーが収録されていますが、やはり尺が長くなればなるほど「CG＋実写」のクオリティを維持するのはむずかしいんですよね。予算と制作期間は無限ではないので、ムービーの時間が長くなればなるほど、投入できるパワーが分散されてしまうのが通例なんです。でも本作では白組さんが「カーチェイスや銃撃戦なんてめったに作れないから、ぜひやりたい」と言ってくれて、情熱を注いでくれています。

――インタビュー前に見せていただいた山のような企画書やシナリオ、それにブ厚い絵コンテなど、作品にかかわる多くの人の“気持ち”が入っている作品ですね。

山路　熱意という点ではゲーム部分を開発いただいている元気さんもスゴイですよ（笑）。「このクルマはここにエンジンがあるから、こういう形ではヘコまないだろう！」なんて試行錯誤をズーッと続けてくれてますからね。

実在の車種が生み出すリアルな緊張感

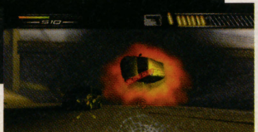
――そういえば本作では実在の車が派手なクラッシュシーンを演じるのもウリですね？

山路　ええ。サーキットではなく「市街地や一般道」を舞台に、銃などを「撃ちながら暴走する」のですから、自動車メーカーさんの許可をいただくのが大変で（笑）。でもBMWが映画『007』にクルマを提供していることでもわかるように、こういった形のエンターテインメントはちゃんと世界中で受け入れられているわけです。本作がゲームにおける「その第一歩」になるよう、がんばります。

CHASE MODE

山路氏の言葉を借りるなら、本作のテーマは「命がけの逃走――」。これに尽きる。結果としてカーアクションとガンシューティングを組み合わせたような作風になっているが、これは「何者かに追われる恐怖」をつねに感じられるゲームにするための「手法」にすぎないのだ。新しいエンターテイメントを期待したい。

GUN SHOOTING MODE

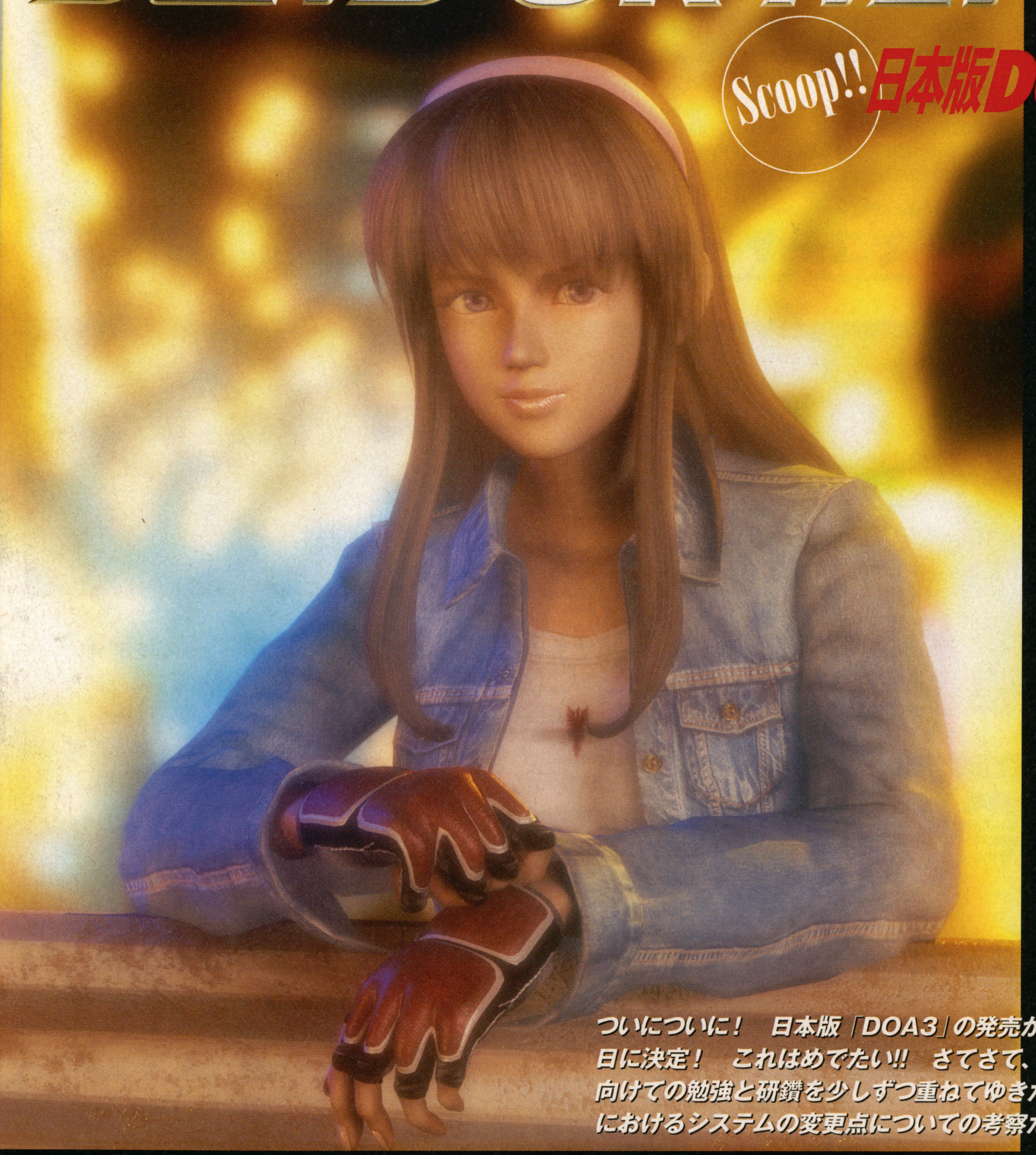


逃走のエンターテインメント

ドリマガ
特報 Xbox
対応機種■ Xbox

2002年春発売予定・完成度70%	
価格■	未定
ジャンル■	ACT（ノンストップカーアクション）
発売元■	マイクロソフト
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚	
URL■	http://xbox.jp/
対応機器■	未定
備考■	開発会社：元気株式会社

DEAD OR ALIVE 3



Scoop!! 日本版DOA3発売日決定!!

Ita's COMMENT 日本版の仕上がりをより具体的にコメント

もともとは11月に米国版、12月に日本版として、同じものを発売しようと思っていたんですが、国内版Xboxの発売が延びてしまって、内容をどうしようか考えていたんです。僕らもXboxが持つ新しい技術だとか、快適さ、グラフィックの水準をわかってもらえるものを作っているんだから、やっぱり発売同時に出さなきゃだめだと。日本版についてですが、コスチュームを増やすことはもう言いましたが、どのようにかはのちほど中倉のほうから申し上げます。ほかの点では、基本的にシステムを若干いじると思います。あと、オープニングムービーをまったく新しく作っています。これはレンダリングムービーですね。今回『ドリマガ』の表紙になっているヒトミが中心になってます。ちなみに米国では、現在までDC版とPS版の「DOA2」を足した以上に売れてて、さらにこれからクリスマスシーズンもある。でも僕は、ゲーム開発も含め、遊びっていうのは、何本売れたとか、そういうあまりにビジネスした形っていうより、作りたいものを作るっていうのが大事だと思っているんです。そういう意味では、そういう（ビジネス的な）ものを切り離してモノ作りができるのが国内版「DOA3」なんですね。米国版を発売して少なからず時間が経って、僕らも自分たちのソフトに対してクールになっているんで、そこで見えてくるものをふまえて、日本のファンのみなさんに楽しんで遊んでもらえるものに仕上げますよ。ぜひ期待して待っててください。

ついについに！　日本版「DOA3」の発売が国内でのXboxと同時発売の2月22日に決定！　これはめでたい!!　さてさて、今回から来るべき日本版の発売へと向けての勉強と研鑽を少しずつ重ねてゆきたい。最初の一歩は米国版「DOA3」におけるシステムの変更点についての考察だ。心ゆくまでチェックされたし。

XBOXと同じく2月22日発売!!
日本版に先がけ、まずは米国版 DOA3のシステムを徹底紹介!!

ドリマガ特報 Xbox
対応機種■Xbox

2002年2月22日発売予定・完成度 10%	
価格■	未定
ジャンル■	ACT（対戦格闘）
発売元■	テクモ
プレイ人数■1～4人	ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm
対応機器■	メモリユニット使用数未定、ハードディスク対応、アーケードスティック（仮）対応
備考■	――

DANGER ZONE
TECMO "Team NINJA" official corner
Check It!　TECMO　27 HIT + 13 HIT + 11 HIT
デッド オア アライブ 3 公式ホームページ
http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm

© TECMO,LTD.Team NINJA 2001　※記事中のコマンドは、キャラが右向きのときのものです。

FREE STEP フリーステップはこう進化した！

今作でのフリーステップは方向ボタンを上下方向に1回入力するだけでスパッと入力できるので、ゲームに慣れていない初心者の人でも感覚的に使いこなせるよう作られている。また、横移動からの攻撃が装備され、回避から即反撃に転じる“後の先”の打撃が可能になったことに注目してほしい。

入力した時点で素早くサイドステップを開始。相手の立ち位置を中心にして、半身の姿勢でグルグルと回り込む。前進しながらだと早く、逆だと遅くなる。

相手との間合いと繰り出される攻撃属性によって変わるが、回避運動にも使える。また有利なポジショニングを選びたいときは必須の行動だろう。

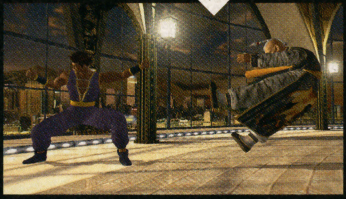
DOA2ではどうだったか？

前作でのフリーステップは奥方向なら上に1回、手前方向ならば下に2回、方向ボタンを入力+Ⓕボタンを押すことで始動できた。基本的には落下や爆発といったデンジャーシステムに相手を追い込んだり、逆に自分がその場から脱出したり、といった位置取りに使うことが多く、回避や反撃としての活用法は見られなかった。そういう意味で、今作ではより3Dとしての動きをなしているといえる。

ヒトミ：草薙

相手のサイドへと回り込み、アゴを突き上げるような掌底のアッパーを放つ。横移動からの攻撃は大きく分けて、相手を大きく吹き飛ばすタイプのものと、そのまま攻めを持続させるものの2つになるが、これは後者と思われる。

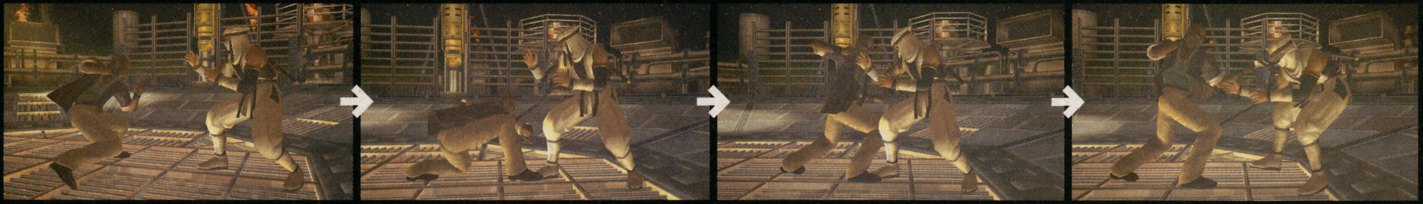
ジャンリー：スピニングドラゴン



ジャンリーの横移動パンチ攻撃は、彼らしく豪快に相手を吹き飛ばす裏拳だ。サイドのステップから半身になり、体を返して遠心力をつけて、体ごとぶつかるように放つ中段の打撃は威力もかなり高そう。攻め気の相手をいなして出すことで、イニシアチブを取り返すといった使い方もできそうだ。今回の写真ではパンチ技ばかりだが果たしてキック系はどうなる？

ザック：スライドボディブロー

ザックの横移動パンチは少々特殊なモーションを見せる。サイドステップから後ろ足を踏み込み、一回ダッキングしてから中段のボディブローを出している。上段の回避能力があり、しかも攻めが持続するとなれば使いどころはいろいろと多くなりそうだ。



Special Interview DOA3のシステムのポイント、そして日本版はどう変わる？

――まず「3」でのシステム変更についての方向性をお聞きしたいのですが。

板垣　「DOA2」から3ボタン1レバーで、かつGPK型に変えたのですが、格闘ゲームはやはりこの方式がいいだろう、ということで、「3」ではその最終形を作ろうと。キーワードとしては、簡単に操作できて、そのなかで美しい、格好いい、楽しい技が出せる、ということ。でも、単純に簡単にしたってことじゃないんですよ。ゲームを初めて触る頃は駆け引きなんてあまり考えないじゃないですか。やっていくうちに、こうしたらもっと勝てるとか、裏をかけるとかわかってくる。でも、そういう意識になるためには、技が出ないわけには話にならない。たとえばこれまでのタッグバトルは、複数のキャラがまともに動かせて、さらにタッグのシステムも熟知しなきゃ最強プレイヤーになれない。難しいのは仕方ないよね、っていうのが常識だったんですが、それはおかしい、どっちも楽しければいいじゃん、と思うんですね。フリーステップもそう。「2」までは選択肢の有効度と使用頻度を考えると、難しいコマンドにしておこうという考えだったんですが、「3」ではそうじゃなくて、もっとおおらかに楽しい動きができたほうがいいね、って。

――さてユーザーの期待も大きいコスチュームの追加についてなんですが。オリジナルの応募もすごい数がきてますよ！

板垣　それは中倉が全部作りますよ（笑）。

中倉　全部は……（笑）。でも今までの「DOA」の路線を踏襲しつつ、さらに実験的なことや、読者のみなさんの要望を積極的に取り入れていきたいとは思っています。目標としては、これまでのキャラ人気をもっと盛り上げて、もっともっと感情移入してもらってゲームに没頭してもらえるようなキャラ作りをやっていきたいと思います。コスチュームはツボにハマるようなものを作って、「どうだ！」って感じで出していこうと思っています。ご期待ください。

テクモ株式会社
Team NINJA
プロデューサー
板垣 伴信

髪の毛が伸びてワイルドになった？板垣氏。コメントからも「DOA」を、格闘ゲームを愛する1つの方向性がうかがえる。

テクモ株式会社
Team NINJA
キャラクターデザイナー
中倉 康

誌面初登場の中倉氏。今後、機会があれば、何を参考にコスチュームを作っているか一度訊いてみたいね。

写真はゲンフーの横移動パンチ攻撃、揺形。サイドへ軸をずらしてから、一歩踏み込んで放つ、吹き飛ばし効果を持つ中段の体当たりだ。より立体になった戦いは、どのようなスタイルの変化をもたらしていくのだろうか。今週のインタビューを熟読し、さらなる情報の公開を待たれたし。

EXPERT HOLD ホールドシステムはこう進化した!

家庭用ハードを主眼に置いたシステム設計から、方向ボタン1回入力＋Ⓕボタンでホールドが出せる仕組みになっている。加えて今作ではキャラの個性を出すよう工夫され、ホールドが得意なキャラにはより上位の技であるエキスパートホールドが装備されることになった。コマンドが複雑なぶん、威力が高いのがポイント。

DOA2ではどうだったか?

家庭用では基本設定で方向ボタン1回＋Ⓕボタンという同様のシステムであったが、アーケード仕様を選ぶことにより方向ボタン2回＋Ⓕボタンというエキスパートなシステムも選べた。推測だが、アーケードからのファンは、そのアーケード仕様を愛用していたのではないだろうか。

レイファン:貼身襲撃背落

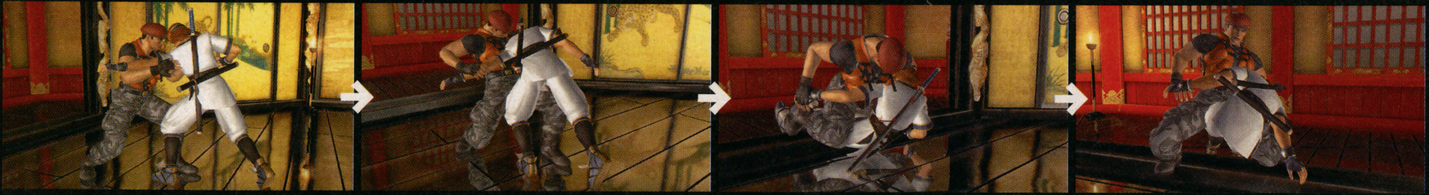
相手の上段キックをホールドして放つ、レイファンのエキスパートホールド。足をつかんでから巻き込むように背後にまわり、そのまま引き倒して投げるというモーションを見せている。エキスパートホールドは共通して、方向ボタンの入力を2回行うシステムになっている。

レイファン:翻身掛塔背折靠

レイファンの対上段パンチエキスパートホールドは、腕を取ってから横に回り、ボディを突き上げる肘打ちを入れて相手を崩し、よろけたところに背折靠を決めるといった動きを流れるようなモーションで行う。キャラへのダメージはもとより、プレイヤーへの心理ダメージも大きい。

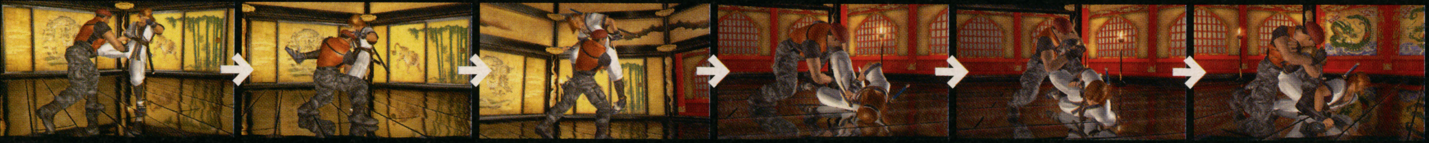
バイマン:ギロチンチョーク

コマンドサンボを使いこなすバイマンは、関節技へとシフトするホールドが主体。この対上段パンチエキスパートホールドは腕をつかんで相手の上体を引き込み、後転してグラウンドに持ち込んでから一気にフロントネックロックを決めるという豪快かつテクニカルなものだ。



バイマン:ヒザ靭帯固め

中段キックのエキスパートホールドは、⇦⇨＋Ⓕボタンとほかのホールドとは逆側が始動(ほかはすべて⇨方向が始動方向)となる。つかんだ足と体を抱え上げて落とし、うつ伏せの相手の足をひねり上げる。レオンも同じコマンドサンボ使いだが、投げキャラ設定なのでエキスパートホールドはない。



WALL HIT 壁の当たりとコンボがこう進化した!

ダメージ源として重要な壁へのヒット。今回はたたきつけ後も状況によっては攻めが持続する、ということが判明。デンジャーシステムの有無に関わらず、壊れない壁で、なおかつ直角に相手をヒットさせると、その場で崩れるようなクリティカル(よろけ)状態を誘発できるのだ。これによって壁を使ってのコンボという、新たな攻めの展開が広がることになった。

DOA2ではどうだったか?

前作では純粋に壁にヒットすると追加ダメージが入る、というシステム。ヒットする角度やデンジャーシステムの有無などでダメージは変動したが、それによる攻めの変化にはあまり関係していなかった。

TAG CHANGE SKILL タッグチェンジ技はこう進化した!

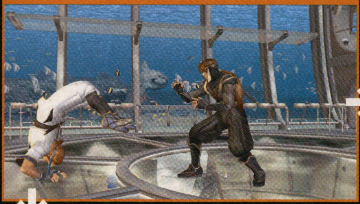
2種類のチェンジが加わりよりエキサイティングに!

タッグモードはパートナーとの交代方法がバリエーション豊かになり、よりテンポよくタッグバトルを使いこなせるようになったのが大きな変更点。まず1つめが攻撃と同時に打撃技を放つ「アタックチェンジ」。これはコマンドの振り分けにより、2種類の技を出すことができる。

②ダウンアタックチェンジ

もう1つの新しいシステムが、このダウン攻撃からのチェンジ。相手のダウン時に限って出すことができ、特定のコマンドを入力することで、タッグパートナーが大ダウン攻撃を出しながら出現する。確実にダウン攻撃が入るポイントを知ることで活用できそう。

①アタックチェンジ



ひねりながら

龍顎閃!

勢いをつけて

アタックチェンジのモーションを順を追って説明していこう。まずハヤテがコマンドを入力すると、技のモーションをスタートさせたあやねが登場。そのままコマンドに対応した技を決めていく。ちなみに、従来のタッグ投げからのチェンジも、もちろん存在する。

飛び込みながら

幻夢槍!

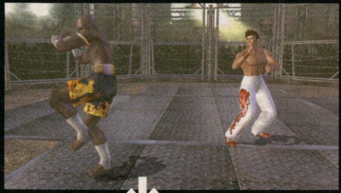
ハヤテ:鬼踏み

基本的に決められるタイミングは通常のダウン攻撃と同じようだが、攻めを持続させたままパートナーと交代できるのは大きなメリット。状況しだいで素早い交代攻撃も可能?

DOA2ではどうだったか?

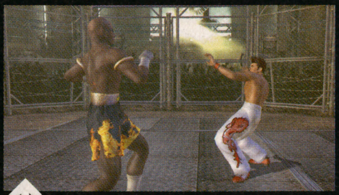
今回はタッグ交代ボタンが付いているが、前作では自分でボタン3つを同時入力するか、特定のコマンドで出せる「タッグ投げ」を用いることで交代することができた。とくに前者は技のモーションをキャンセルして交代できるため、これを利用した「タッグコンボ」を織り込んでの攻防が熱かった。また特定のキャラ同士でタッグを組むと、特別なタッグ投げが使える、といった要素もあったが、これらはすべて本作にも引き継がれている。しかも、本作はタッグ投げのコマンドが簡略化されている。それについては次の機会に。

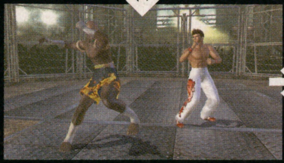
CHARGE HIT タメ攻撃の追加で戦い方がどう変わる?

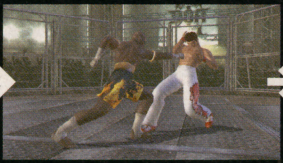


ザック:ワインドアップバズーカ

以前の記事で少しだけ触れた新要素のタメ攻撃。これは打撃をメインにするタイプのキャラクターが主に装備しているらしく、これを使うとガードしている相手を崩す(クリティカルを誘発)ことができるらしい。おびえてガードする相手には有効な方法となるか?







大きくガードを崩す!

力をためたのち、大きなモーションからジャンリーに殴りかかるザックのタメ攻撃。ガードしたジャンリーが、大きく後ろにのけぞっているのがわかるだろう。このときはガード不能状態なので、追撃をねらっていくチャンスになる。

プロデューサー東奔西走日記 Ita's Diary Vol. 10

明日の鉄人と忘年会

昨日は「DOA++」のころから付き合ってるファンの人たちと忘年会。明日の鉄人というやつですが、最近募集してないから、知らない人も多いかもしれません。「DOA」のハードコアなファンの人たちです。まあ、一年ぶりに会うと楽しいね。絶対に朝までは付き合わんぞ、と宣言してから飲み始めたんだけど、結局朝になる。そしたら、酒の勢いで誰かが「『DOA3』はここがだめだ!」とか言い出したもんだから、場内騒然で集団総口げんかになる(笑)。いつものことなんだけどね。そういえば、去年もそうだったよなぁ。今年もか。あーあ、進歩ねー(笑)。まあ楽しいからいいんだけどさ。愛ゆえということで、来年も同じことしてるでしょ。明日の鉄人、また募集しようかな。

おハガキ大募集!!

すごい数のコスチューム応募第一陣をTeam NINJAに送付! 今号の発売日までにいったい何通到着するのか楽しみ!!

●あなたのDOA自慢を大募集
「DOA」グッズだらけの部屋や渾身の自作衣装など、あなたが自慢するものを大募集!

●オレ(ワタシ)的デンジャー
ゲーム中に入りそうなデンジャーな状況を体験したことがある人、ここに応募!

●どあ絵の館(イラスト募集)
もちろんイラストコーナーも設置。みんなの心にモエたぎる、ありったけの"DOA魂"をイラストにして送ってね。

●教えて! Team NINJA
「DOA」シリーズに限らず、Team NINJAに聞きたいことがあったらこちらに。

●他のテーマも大歓迎!
こんなコーナーが欲しい、ていうか作っちゃったよ、という人も大歓迎だよ!!

あて先はコチラ
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「デンジャーゾーン」係まで

明るく、

ジェットセットラジオフューチャー

北米ではXbox本体も発売され、ファンにとってはさらに期待の膨らむ「JSRF」の続報！ 今回は新しい街や新キャラクターなど、最新情報が満載だっ！

Presented By Smilebit

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

2002年2月22日	発売予定・完成度 ？%
価格■	未定
ジャンル■	ACT（ストリートアクションアドベンチャー）
発売元■	セガ／スマイルビット
プレイ人数■	1〜4人　ディスク枚数■1枚
URL■	http://www.jsrf.com
対応機器■	未定
備考■	——

街（ストリート）が楽しい「JSRF」！

「JSRF」のストリートは、ステキが一杯！ Xboxパワーを得て、さらに広くなったトーキョーの街は、写真を見るだけでも楽しさが伝わってくるようだ。今回公開となったのは、東京ゲームショウで一部がプレイできた「シブヤターミナル」と、前作のコガネチョウを思わせる黄昏の街「ロッカク台」だ。本作のディレクターである菊池氏のコメントとともに、新しい街をひと足先に楽しもう！

今回登場の街は

シブヤターミナル

人が、車が、縦横無尽！

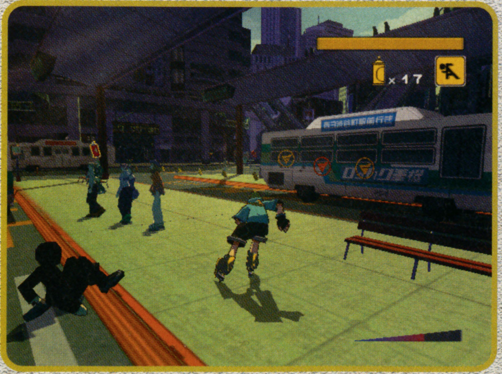
上を高速道路が走る、バスターミナルを中心としたストリート。「JSRF」を象徴するような作りで、ガードレールや歩道橋などが多数存在し、グラインドやトリックを出すにはことか欠かない。DC版はここがスタートだったが、Xbox版は？

ロッカク台

閑散とした夕暮れの街

かつては賑わいを見せていたストリートも、今は夕映えの似合う静かな下町となってしまったロッカク台。いくつもの住宅が重なり合い、まるで香港の九龍城のような雰囲気を醸し出している。電線を滑る爽快感を味わえる。

トリックの宝庫 シブヤターミナル



さまざまなオブジェクトが配置してあり、飛んだり跳ねたりしているだけでトリックを出せる。前作の駅前ターミナル以上にハデなアクションが楽しめる。

カイセツ シブヤターミナル

JSRFディレクター キクチ マサヨシ

本作を作るにあたり最初に手を着けた街です。ぶらつくだけでも楽しい広さ、走り抜けて楽しい爽快さなど、この「JSRF」のコンセプトを実現する、開発チームにとっても重要な役割を持った街なのです。5月のE3に出展したものからは大幅に改修されています。

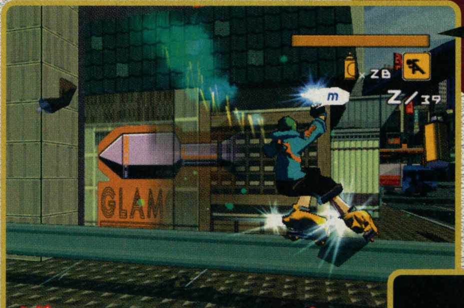
Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA, 2002

激しく、カッコよく。

バスターミナルを駆ける！

横に飛び回るアクションが展開するこのシブヤターミナル。初心者でも連続トリックが可能で、上級者になれば無限トリックも夢ではないという。走る、飛ぶ、描くだけでなく、後半はケーカン隊とのバトルもある。

人が多くて車も多い、都会の象徴。新宿駅西口や渋谷駅東口をリミックスし、フューチャライズしたような雰囲気が漂う。歩道橋やガードレールを乗り継いでの無限トリックも夢ではなさそう!?

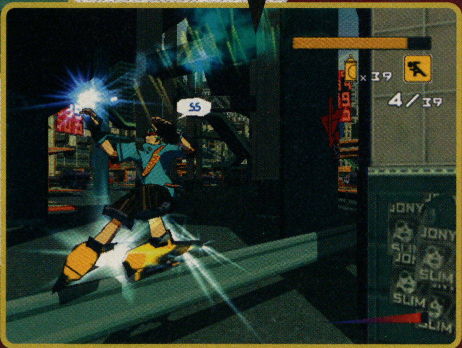


トウキョウストリートの象徴！

秋の東京ゲームショウでの、インストラクション用のストリートだったので覚えている人も多いだろう。グラフィティももちろん描ける！

グラフィティサイズのフキダシが！

グラフィティポイントの前を通ると、そのサイズがフキダシに現れる。走りながら一気に描きなぐれるようになったのがうれしい。



グラフィティもどんどん描ける！

今回はグラフィティのシステムが大幅に変わったので、戦略にもある程度影響がありそうだ。コマンドを入力する必要がなくなったので、ポイントを見つけたらどんどん描いて、街を自分たちのマークで埋め尽くしていこう。

アクションポイント グラインド

このゲームで最も爽快かつ基本となるグラインド。「この街はガードレールが街の外周をぐるっと囲むように配置されているため、それに乗ればAボタンでジャンプするだけで、ターミナルを一周できます」とディレクターの菊池氏は話す。まずはここでグラインドの基本を覚えておこう。

ライバルアラワル！

ライバル、続々登場！

街のさまざまな場所で遭遇するライバルたち。戦うことによって仲間になる者もいれば、終始敵として君臨する者たちもいる。今回のリリースでもそんな彼らを何人か見ることができたので、それぞれのライバルキャラクターたちの特徴などをざっとチェックしてみよう。

トレードマークのラジカセと¥マーク変わらないものの、帽子がなくなってかなり印象が変わった。

コンボ

相変わらずゴツいポイズンジャム。今回は自分たちの根城だけでなく、ほかの街へも凱旋に行っているようだ。

ポイズンジャム

前作のビスを思わせるキュートな新キャラクター、リズ。ロッカク台に現れ、勝負に勝てば仲間になる。

リズ

ライバル、ケーカン隊一行初登場のハヤシ警部は、オニシマ警部のあとがまだろうか!?

ハヤシ警部&ケーカンたち

ドリマガ特報 Xbox

夕暮れの街へ

ロッカク台

電線グラインドにシビレる

かつての集合住宅のなれの果てとなったドヤ街のロッカク台。一軒家を何層も積み上げたような奇妙な住宅が建ち並ぶ。斜陽という意味では、前作のコガネチョウを思わせるが、よーく見ると街並みの雰囲気はちょっと違う感じだ。電線グラインドの手応えはいかに!?

この街をグラフィティでうめつくし、ポイズンジャムを探し出せ!!

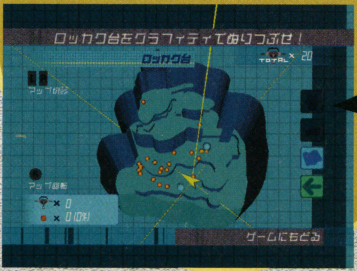
縦横に走る電信柱と電線。空気を切り裂くような高所でのグラインドが楽しめる。緊張感もかなり高そうだ。

雑然とした新興集合住宅街

「『こんな街、あるわけない!』っていうような建造物の構造なのに、どこか懐かしさも感じてしまう不思議な街で、私的にはいちばん気に入っています。子供の頃、近所にこんな場所があったら、小学生の秘密基地だらけになりそうですね」と菊池氏は語る。'70年代の日本の高度成長期を思わせる雑然とした街並みを、ハデな格好のルーディーズたちが駆け抜けるミスマッチ具合が妙に面白い。張り巡らされた電線を思い通りに走れたら気持ちよさそう!

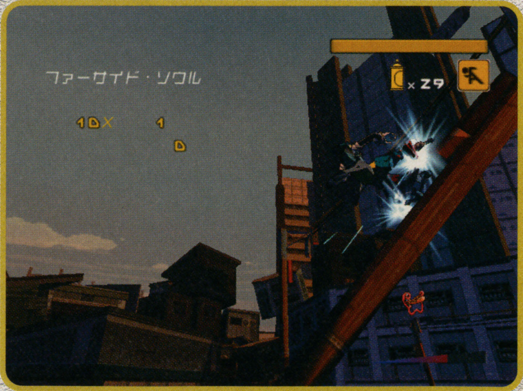
ステージマップは親切に

ゲームスタート後に表示されるステージマップは、より立体的にわかりやすくなっている。ライバルの場所やグラフィティポイントはもちろん、ある程度の高低差や自分の向きなども表示されるようになった。また、グラフィティソウルらしきアイコンや、パーセンテージを示す表示など、データ部分でも見やすくなっているようだ。



これで見ればグラフィティの場所は一目瞭然。また、広いマップはLRで切り替えられる仕様のようだ。画面右側にあるアイコンには、どのような要素があるのかも気にかかる。

電線の上から街を見下ろす。さらに向こう側に張られた電線にも注目。



並んだ看板をウォールライド。うまく電線に乗れればコンボ完成だ。

カイセツ
ロッカク台

JSRFディレクター
キクチ マサヨシ

集合住宅が縦横に、というと複雑な構造を想像するかと思いますが、実は丘の上の頂上までは一本道です。ガードレールとはまた違った感覚を出したかったのでこのようなステージ構成にしてみました。電柱が木製なのは「ゴチャっとした電線には木製だろ」という理由からです(笑)。

アクションポイント
垂直方向へのグラインド

電線に乗るには、電柱からの垂直方向へのグラインドが基本となる。新アクションだが難しいことはなく、通常のグラインドと同じような感覚でできるようになっている。「基本構造は一本道なのですが、隠しっぽい場所もありますので、寄り道してみるのも面白いと思いますよ」と菊池氏。

“世界のTK”に続き、2人目の日本人格闘家が登場!!

前作「UFC」では“TK”こと高阪剛しか登場していなかった日本人選手。しかし、本作の軽量級選手の充実にともなって新たなサムライがXboxのオクタゴンに登場する。となれば我々も同じ日本人として応援しないワケにはいかない！　今回は普段とは趣向を変えて、カワイイ顔したUFCファイター、宇野薫を紹介しよう。

ドリマガ **特報** **Xbox**

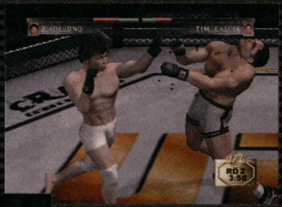
対応機種■Xbox

2002年春発売予定・完成度？%	
価格■	未定
ジャンル■ACT（バーリ・トゥード）	
発売元■カプコン	
プレイ人数■1～2人　ディスク枚数■1枚	
URL■http://www.capcom.co.jp/	
対応機器■	未定
備考■一部のモードでは1～8人プレイ可。	

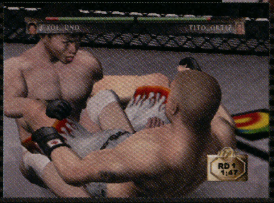
“星の王子様”宇野薫とは!?

1996年に総合格闘技「修斗」のリングでデビュー。そののちわずか3年でプロ修斗ウェルター級の頂点に立ち、佐藤ルミナ、桜井“マッハ”速人、エンセン井上らと並ぶスター選手として修斗人気に貢献した。

昨年末、ルミナとの2度目の対決を制し、新たな戦いの舞台として強豪ひしめくUFCの金網へと足を踏み入れる。組み技系格闘技イベント「コンテンダーズ」の主催者でもある。



見た目はフツーのおニイちゃん。だけどメチャ強!!　星の王子様なんてアダ名も。



修斗の頂点を極めた宇野はUFCに参戦。王子様のチャレンジは現在進行形だ。

格闘家・宇野薫を知る5のキーワード

1 和術慧舟会
宇野の所属する日本有数の格闘技集団。柔道出身者が多く、組み技中心の優れた技術体系を持つ。

2 修斗ウェルター級王者
同クラスのライバル、佐藤ルミナに勝って99年に戴冠。一度防衛し、UFC参戦を機に返上。

3 CMやファッション誌にも登場
親しみやすさが受け、「生茶」「ユニクロ」のCMに出演。ファッション誌でも人気者に。

4 宇野薫商店
フリーマーケット好きが高じて、店を構えるまでに。http://www.uno-caol-showten.com/

5 ポラロイドマニア
知る人ぞ知るポラ好き。試合で渡米する際にもカメラは手放さず、どこでもパチリ。

宇野薫プロフィール
- ●1975年5月8日生
- ●身長:170cm
- ●体重:72kg
- ●戦績:30戦15勝11敗4分
- ●得意技:スリーパーホールド、右フック

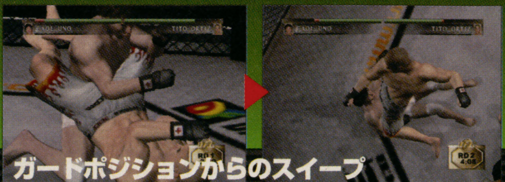
ドリマガ 総合格闘技 浅知恵講座

関節技なんて見てもワカンない！　なんて人に、ドリマガ格闘技班（全員素人）が総合格闘技を観戦する際のポイントを伝授。ココを見れば、格闘技は面白い！

マウントポジションとガードポジション

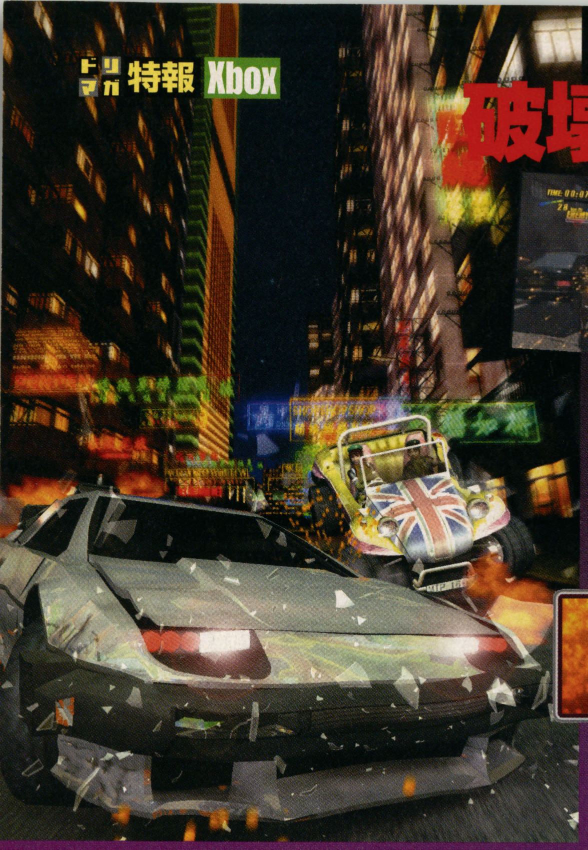
単純に見ると下の選手が自由なのは手のみ。地獄。

総合格闘技の世界でよく言われる「マウントポジション」なる言葉。これは、寝転んだ相手に馬乗りになった体勢を指す。この状態で上の選手はいつでも殴れるし、腕や首の関節を極めにいける。逆に、下の人は何とかこの態勢から脱出するしか道はない。こうならないために下の選手がねらう体勢が「ガードポジション」（写真下）だ。この態勢なら足で上の相手を突き放したりして、パンチを封じられる。まずはこの態勢の奪い合いに注目してみよう。

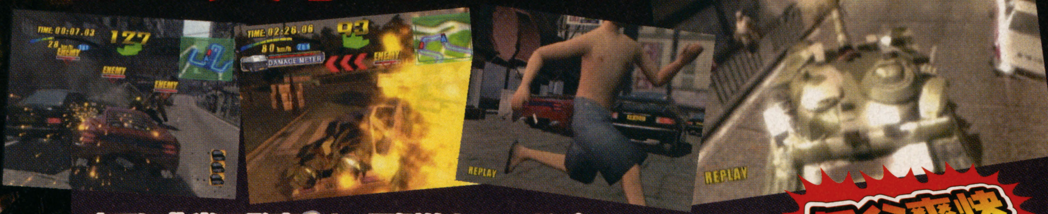


ガードポジションならば、足で相手を制御して裏返ることも可能。これをスイープと言う。

©2002 Crave.Under license from Zuffa.LLC.published and distributed by Capcom under license from Crave.※画面写真は開発中のものです。



破壊の美学がここにある!?



気分爽快

すでに北米で発売され、圧倒的なハードパフォーマンスで新しい遊びを提供しているXbox。この新世代マシンに、クリエイターのイマジネーションがさく裂するダイナミックカーアクションが登場。その名は「ダブル・スティール」。

ダブル・スティール
DOUBLE-S.T.E.A.L

© 2002 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD.

ルール無用の爆裂カーバトル発進!!

ドリマガ 特報 Xbox
対応機種■Xbox

2002年2月22日発売・完成度99%
価格■予価 6,800円
ジャンル■ACT（カーアクション）
発売元■BUNKASHA GAMES
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚
URL■http://www.bunkasha-games.com/
対応機器■ 360 Medena Racing Wheel
備考■

“最強のマシンスペック”との呼び声高いXboxに、写真集などの出版で知られている『ぶんか社』が参入する。この新ブランド、BUNKASHA GAMESが満を持して投入するのが、カースタントを題材にしたアクション「ダブル・スティール」である。広々とした街を舞台にハデな暴走を楽しめる本作は、既存の同系ゲームにはない要素が目白押し。何よりも特筆すべきは圧巻のリアルグラフィックスで、Xboxのマシンパワーを生かした質感や空気感は一瞬“テレビの報道映像”を思わせるほど。複雑な物理計算によって再現されたクラッシュシーンとドルビーデジタル5.1Chのド迫力立体音響で迫るアクションは、まさにXboxならではのエンタテイメントといえるだろう。

都会のド真ん中でハチャメチャ大暴走

誌面で伝えきるのはむずかしいが、暴走シーンは迫力満点。ド肝を抜くリアリズムだ。

株式会社ぶんか社　ゲーム開発事業部
「ダブル・スティール」総監督
兼チーフプログラマー
永谷真澄
NAGAYA MASUMI

開発スタッフが熱く語る「ダブル・スティール」のヒミツ

完全におバカ路線ねらってます

マジメ路線のクルマゲーが支配的な昨今にあって、BUNKASHA GAMESはドタバタ活劇とでも呼べる作風を選んだ。「良ブランド」としての認知を目指して臨む本作への意気込みとは？

――記念すべきXbox参入（コンシューマ作品）第1弾を、このようなスタント重視のカーアクションにした理由から教えてください。

永谷　自分がゲーム小僧だった頃からシミュレータ風の「洋ゲー」が好きでして……（笑）。もちろんマーケティングの面でも、Xboxはアメリカ発のハードですから「クルマものがアピールしやすい」ということはあります。またレースものでリアリティを追求するゲームは世にたくさんあっても「おバカ」な方向でリアルを追求したゲームは少ないですからね。Xboxはグラフィック処理と並列して膨大な演算ができるので、その機能をぜいたくに「破壊のエンターテイメント」に使ってみようというわけです。映画にたとえれば『ドリヴン』のようなかっこよさではなく、ジャッキー・チェンの映画のようなノリ（笑）やB級アクション的なおもしろさをねらってます。

――香港を思わせる架空の都市が舞台ですが、現地取材などは？

おバカ路線でも、さりげに太陽のフレアまで再現！

永谷　はい。グラフィッカー、プログラマーも含めて全員取材旅行に行ってきました。激安のパック旅行ですが（笑）。香港をスケールダウンするというよりは、要所要所に香港っぽいテクスチャーやオブジェクトをちりばめるという感じなので、特徴ある街並みはよく表現できていると思います。マップデータは非常に大きく、縦横それぞれ4km以上もあります。そのなかにいろいろなルートがあり、プレイヤーはそこを自由に突っ走れる、とい

Staff

©2001 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD.

目的はミッション遂行。でも……破壊しまくるのも“アリ”なんです

プレイヤーは数々のミッションをこなしながらゲームを進めていく。目的を遂行するためには、さまざまなマシンを駆使する必要があるが、一般の人はそんなワケを知るよしもない。彼らにとって、ミッション遂行は大迷惑な話なのだ（笑）！

香港風の都市を大爆走・大破壊

舞台となる街は、香港をモチーフとした架空の大都市。中心部には高層ビルが立ち並び、道にはクルマはもとより路面電車が走り、高速道路も整備されている。当然、道行く人の数はたいへん多いので、ミッション遂行中は物損事故がたえない。

タイム制限があるが、プレイによって時間延長も可能。

買い物客でにぎわう繁華街をオフロードカーで爆走。ジャマな物は踏みつぶせ！

破壊オブジェクト4万個以上

地元タクシーに偽装（？）しての隠密行動が成功！……と思ったら大事故。

2つのシナリオを選んでプレイ

本作には「警察編」と「貧乏スパイ編」という2つのシナリオが収録されており、1つに複数のミッションが存在する。プレイヤーは、これを任意に選ぶことでゲームを進め、最終的に全目標を達成することでゲームをクリアできる。

シナリオ選択はプレイヤーの自由。各ストーリーは、おバカ映画（笑）のノリだ。

とびきりユニークなマシンが勢ぞろい

使用できるマシンは全部で10種類以上もあり、どれも架空のマシンとなっている。ただし、架空といってもそれぞれが現実のクルマをベースとしたカテゴリーに属するのでリアリティはある。なかにはSF映画に登場しそうな近未来マシンの姿も！

車種はバラエティ豊か。警察や軍隊の装甲車まで登場する。

バギー、スーパーカー、4WDなどなど、個性的なマシンをミッションに合わせて選ぶ。

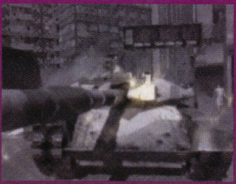
登場マシン10種類以上

最初は車種が限られるが、ミッションクリアごとに増える。

SYSTEM CHECK ド肝を抜く迫力のリプレイに驚け！

本作の特徴としてぜひ紹介したいのが“実写と見まがうリプレイ映像”だ。リプレイ中は多様なフィルターをかけることで絵画タッチやテレビ中継風の映像にできる。

実写と見間違えそうなフィルターも用意される。


モノクロフィルターならドキュメンタリー調。

「カッコイイ！」と思わせる演出が満載。

うわけです。

——では、本作における「Xboxならでは」の部分というと？

永谷　そうですね。たとえばクリアの目的に関係のない、街中を走っている一般車両ですが——これを1台だけ眺めると、たしかにポリゴン数は多くないし意外とチープに見えるんです。でも、この街にはそうした一般車輌が同時に200台走っています（笑）。街全体が生き物のように自律していて、プレイヤーから見えないところでも走行（計算処理）している。これは他機種にはできない芸当です。人間も22骨格ありますから、ちょっとした格ゲーのデータ並み。

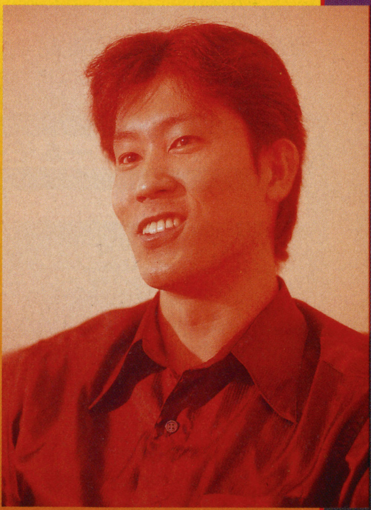
川瀬　そうした人と車が、この街では400以上独立して動いているんです。だから狭い路地では勝手に（笑）渋滞したり、道路状況が刻一刻と変化するのでプレイヤーは走るたびに新鮮な緊張感を味わえますよ！

——光源などの処理も印象的でした。

川瀬　ふつうライトなどをまぶしく点灯するには「まぶしいポリゴンを置く」というような別処理が必要になります。しかし、本作の場合は「光る」というパラメータのようなものをテクスチャ自体に持たせており、好きな部分を光らせることができるんです。ビルに何千個ものまぶしい明かりがあふれるような演出も、負荷を変えずに実現できる。ほかにもマップ中の木々が風や爆風で揺れるなど。こういった演出の積み重ねが「街全体の空気感や臨場感」につながっているのだと思います。

永谷　私たちが本作で追求している現実感とは「テレビのニュース映像」のようなリアルさなんです。つまり、何らかのメディアやフィルターを通してみた「現実の映像」や「現実の質感」を再現してみたい。いくらリアルといっても、実際にナマでクラッシュシーンを見たことのある人なんて少数派のはずですからね（笑）。

光の粒は車のボディや建物、さらには水面にも映る。

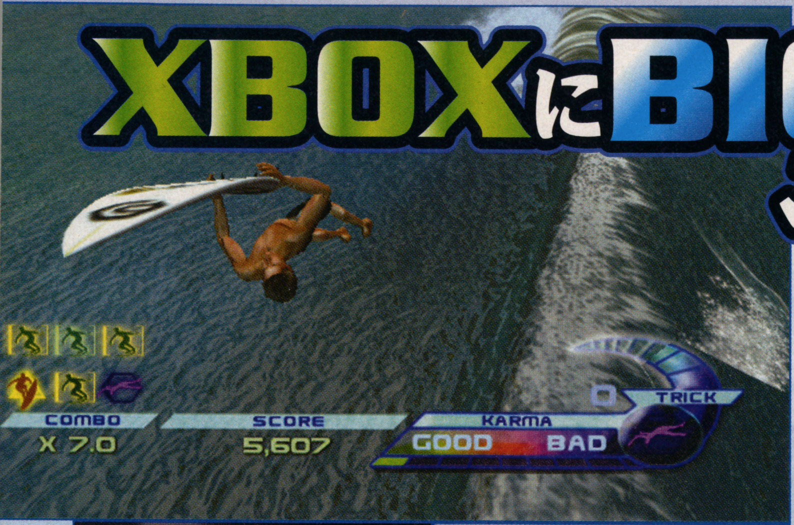


Interview

特番『衝撃映像』のようなリアリティを

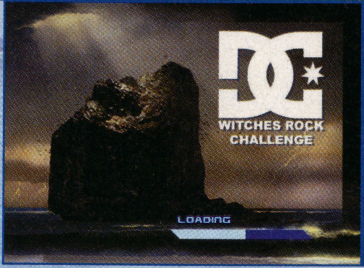
株式会社ぶんか社　ゲーム開発事業部
「ダブル・スティール」GPUプログラマー
川瀬正樹
KAWASE MASAKI

XBOXにBIGWAVEがやってくる!!



TRANSWORLD SURF™
トランスワールド・サーフ

世界的に有名なサーフィン雑誌『TRANS WORLD SURF』が監修したサーフィンゲーム、それが「トランスワールド・サーフ」だ。波しぶきや動きまでをリアルに再現した、究極のゲームが登場!!



NEW!
ドリマガ 特報 Xbox
対応機種■Xbox

2002年春 発売予定	
価格■	未定
ジャンル■SPT（サーフィン）	
発売元■インフォグラム ハドソン	
プレイ人数■1〜4人	ディスク枚数■未定
URL■http://www.INFO-HU.com	
対応機器■	未定
備考■	——

大きい波から小さい波まですべて本物!

このゲームの目標は「プレイヤーがプロサーファーの1人となり、華麗なトリック（技）を決めてツアー制覇を目指す」ことにある。もちろんサーフポイントごとに波の特徴やサイズが異なり、本物に近い"波感"を存分に味わうことができるぞ。また『プロツアー』モードだけではなく、ハイスコアを目指す『シングルセッション』や最大4人で遊べる『キングオブウェーブ』といった全6種類のモードが用意されている。世界の強豪と戦いツアー制覇を目指すもよし、対戦で友達と熱くなってもよしと、いろんな遊び方ができるのだ。

開発スタッフには、実際にサーフィンを楽しんでいる人も多いとか。ゲームがリアルなのは、そのためかな？

波だけじゃない曲にも乗ろう

ハードコアで有名な『DOWN SET』や来年初来日予定の『Sum 41』などといった、ゲーム中に流れるBGMは有名アーティストの曲ばかり。動きだけでなく音楽も、このゲームの楽しみの1つだ。

ゲームモードは6種類

1人プレイ

トランスワールド・サーフ ワールドツアー「プロツアー」

ポイントごとに決められたミッションをこなし、コンテストで優勝を目指す。世界一のサーファー目指し、あらゆる波に乗れ！

シングルセッション

ひたすらハイスコアを目指すモード。トリックを決めて、高得点をゲットだ。

フリーサーフ

文字どおり、自由にサーフィンが楽しめる。サーフポイントごとに異なる地形や波の特徴を覚え、テクニックを磨いていこう。

マルチプレイ

キングオブウェーブ

「最後まで波に乗っていられたら勝ち」という対戦が楽しめるモード。相手サーファーに体をぶつけたり、水をかけたり、いろいろなテクニックを使って対戦相手を波から落とせ。

フリーサーフ

2人以上で自由にサーフィンが楽しめる。練習をするにはもってこいのモードだ。

コンテスト

複数のプレイヤーがハイスコアを目指して競うモード。対戦プレイのため、もっとも高得点を出したプレイヤーが勝ちとなる。

波のしぶきまで再現

©copyright 2001 INFOGRAMES HUDSON INC.All rights reserved.

13人のプロサーファーから選択して世界9つの波を制覇せよ

ゲーム中には、世界的に有名な全13名のプロサーファーが登場する。また、サーフィン好きなら一度は訪れてみたい、全9カ所のサーフポイントも要チェック！ プレイヤーの分身となるプロサーファーは、当然のごとく1人ひとりパラメータが異なるので、自分に合ったサーファーを選んでプレイしよう。また、各サーフポイントは、プロサーファー好みの波が来る、サーファーの理想郷といえる環境で、楽しみながらプレイできるのだ。

ショーン・バロン

"バーニー"の愛称で親しまれるショーン・バロンは、数々のエアテクニックの持ち主。左の写真を見てのとおり『AIRS』のパラメータがずば抜けて高い。

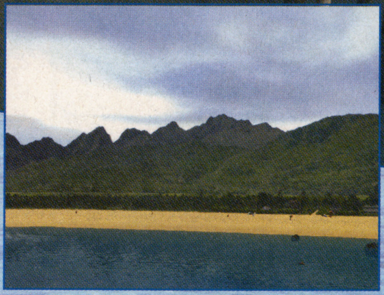
ハンティントンビーチ

波のサイズはあまり大きくないのだが、海に突き出た桟橋から多くの人たちがサーフィンを見物することから有名になったサーフスポット。たくさんの観衆の前で、持ち前のテクニックを見せつけよう。

サーファーは全員実名で登場！

ロシェル・バラード

ゲームに登場する唯一の女性サーファー。世界でもっともうまいチューブライダーといわれる彼女は、『BALANCE』のパラメータがほぼMAXになっているのだ。



パイプライン

オアフ島のノースショアに位置するパイプライン。6メートルを超える波が待ち受け、ここでのサーフィンは危険すぎるとさえいわれている。しかしサーファーたちの誰もが、一度は挑戦したいと夢見るポイントだ。

登場サーファー

- アンディ・アイアンズ
- クリスチャン・フレッチャー
- クリス・ワード
- コーリー・ロペス
- シェーン・ドリアン
- ジェイソン・コリンズ
- タジ・バロウ
- ダン・マロイ
- ティム・カラン
- テイラー・ノックス
- フレッド・パタッチア

サーフポイント

- ウイッチズロック（コスタリカ）
- キラ（オーストラリア）
- Gランド（インドネシア）
- タバルア（フィジー）
- ティアフポ（タヒチ）
- ハセゴー（フランス）
- フォートポイント（アメリカ）

ポイントによって異なる波をテクニックで乗りこなせ!!

shuvit 360

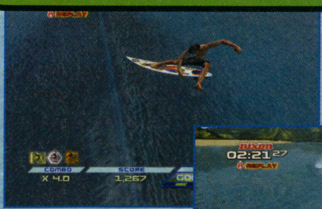
ボードを回転させて…

魅せて楽しめ！華麗なトリックを決めろ!!

今までのサーフィンゲームと違うところは、単発の技を成功させるだけでなく、1つひとつのトリックのつながり（構成力）を考えなければいけないところ。波の状況や自分の体勢を考えながら、トリックを連続して出してコンボを決めるのだ。つねに「魅せる」ということを心がけてプレイしよう。

成功!!

360 one-foot slob ollie



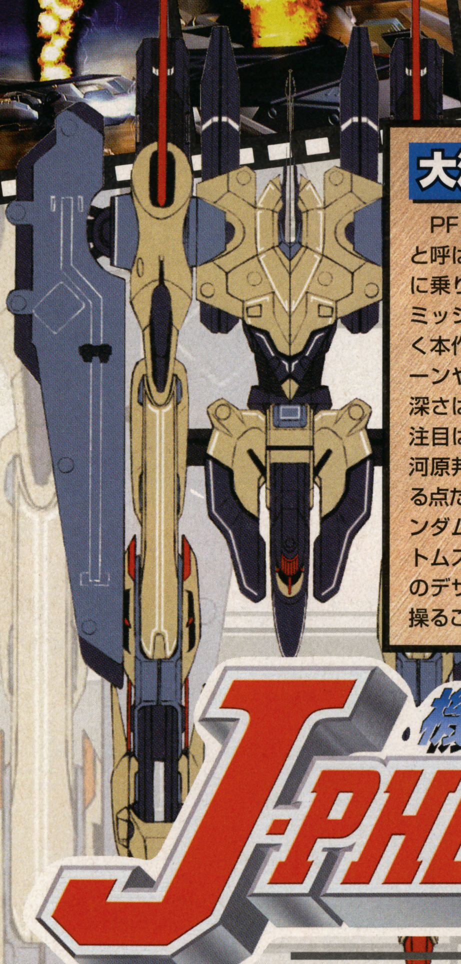
ボタンと方向キーで約30種のトリックが出せる。トリックのつながりが非常に重要だぞ。

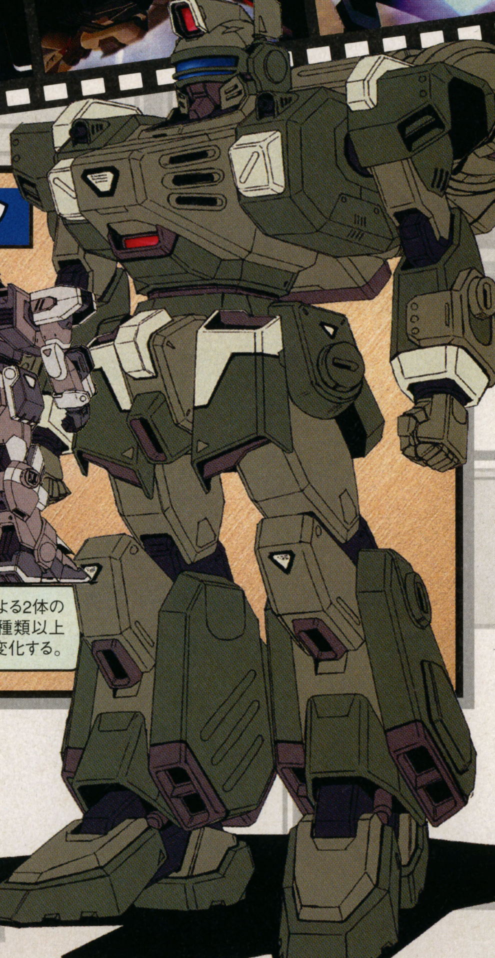
kick Flip

screwdriver

トリックを決めれば海中の『TRANS WORLD SURF』誌のカメラマンに撮影してもらえる。

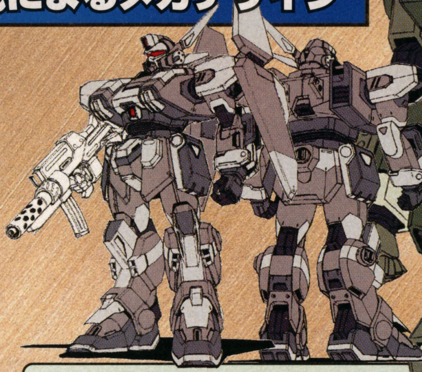
巨匠・大河原邦男氏デザインによる 究極のカスタマイズメカアクション!





大河原邦男氏によるメカデザイン

PF（Panzer Frame）と呼ばれる巨大人型兵器に乗り込み、さまざまなミッションを遂行していく本作。迫力ある戦闘シーンやカスタマイズの奥深さはもちろん、やはり注目はメカデザインに大河原邦男氏を起用している点だろう。「機動戦士ガンダム」や「装甲騎兵ボトムズ」で心奪われたあのデザイン機を、自由に操ることができるのだ。



今作であらたに描き起こされた、大河原氏による2体のデザイン画を公開しよう。登場するPFは20種類以上にも及び、カスタマイズによってビジュアルも変化する。

機甲兵団 J-PHOENIX+™

ジェイフェニックスプラス

タカラ期待のカスタマイズメカアクションが、Xboxという新ハードに登場する。初登場となる今回は開発者のインタビューを交え、その魅力のすべてを紹介していこう。

NEW!

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

2002年3月発売予定・完成度80%

価格■未定

ジャンル■ACT（カスタマイズロボットアクション）

発売元■タカラ

プレイ人数■1～2人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.takara-game.ne.jp/

対応機器■未定

備考■——

ストーリー中に挿入されるイベントは、豪華声優陣によるフルボイスで展開する。どうしても迫力あるメカデザインに目を奪われがちだが、「J-PHOENIX＋」の世界観を盛り上げてくれる、ゲームの脇をかためる声の演出にも注目して欲しい。

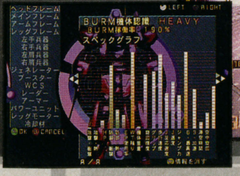
パーツ総数250種以上! 全身16カ所を自由にカスタマイズ!

フレームや武器、そして内蔵パーツと、用意されたパーツ総数は250種類以上。16カ所もの部位をカスタマイズすることにより、自分だけの愛機を生み出すことが可能である。

重量過多と出力不足に気を配り、最強の機体をカスタマイズしよう。

BURMシステムで特殊能力が開花!

BURMシステムとはパーツの組み合わせ次第でPFの性能を引き出し、特殊効果を発動させるシステム。カスタムの内容によって上下するBURM稼働率が限界値である100%を超えるとハイパーモードが発動。一定時間機体が光り輝き、通常では考えられないほどの性能を発揮することが可能である。

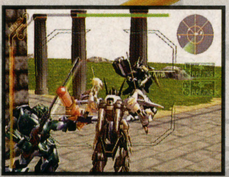


©TAKARA CO.,LTD.2002
※画面は開発中のものです。

機甲兵団 J-PHOENIX+ のモード紹介!!

ジェイフェニックスプラス

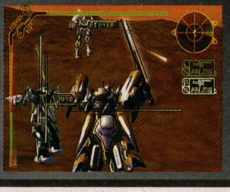
本作には4種類のモードが存在する。通常のミッションをこなしていくストーリーモードだけでなく、小隊編成による攻略や対戦など、バリエーションに富んだプレイが楽しめる。



地下シェルターや浮遊大陸など、ステージも豊富。

Xモード

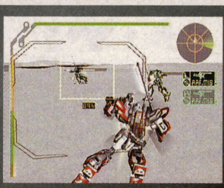
3機の小隊すべてを操作しながらミッションを遂行するモード。ミッション中はリアルタイムでパイロットをチェンジして、ほかの機体の操作が可能に。Xboxだからこそ可能な新モードだ。



3機すべての僚機にカスタマイズが可能。

ストーリーモード

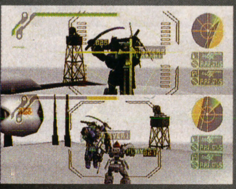
アルサレア帝国軍のエースパイロットとしてミッションをクリアしていくモード。インターバル中は帝国軍将軍の影武者として、ミッションの決定やパーツ開発の指揮を執ることができる。



アクションステージでは2機の僚機と共に戦え。

バトルモード

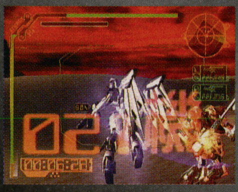
一騎打ち、僚機とのチームバトル、1VS.2などの変則バトルがプレイできる。デフォルトで用意された20機を超える機体のほかに、カスタム機を持ち寄っての対戦も可。



2P対戦時には、画面が上下に分割される。

新・百機斬り

1本のHPゲージで何体の敵機を撃破できるかを競うモード。デフォルト機、カスタム機のどちらでも挑戦でき、獲得した賞金をストーリーモードに持ち越すことも可能だ。



ステージやレベル、制限時間の設定も行える。

ストーリーモードで登場するキャラクターのキャスティングには、山寺宏一、岩男潤子、大塚明夫といった豪華声優陣が登場。幕間に展開する声優たちの競演が、世界観をより深みのあるものにしている。

ユーザーと共に作り上げたVS.ロボットアクションです

Xboxというハードで「J-PHOENIX+」が手に入れた新世界とは。まったく新しい開発環境下での苦難と、それを乗り越えたクリエイターの情熱が、このインタビューですべて明かされる。

――Xboxでの開発を決めたのは、どういった経緯からなのでしょうか?

木村■やはり新ハードということで開発者として注目していたところですし、もちろんユーザーの注目度も高い。そういう意味では、参入の決定はすんなりいったという感じですね。まずは「J-PHOENIX」のおもしろさを1人でも多くのユーザーに知ってもらいたいという願いと、新プラットホームに相応しいクオリティと新要素を持つ作品を作ろうというスタッフの総意が確認できた段階で、開発着手を決意しました。

――当然新ハードということで、いろいろ大変だったと思うのですが?

木村■Xboxという高スペックハードだから実現できた「Xモード」。すべてはこれにつきます。実は「BURMシステム」という創造的なカスタマイズ要素の存在が、単なるロボットの組替えというレベルでは収まらないほど大変な処理を発生させてるんです。それが3機同時にカスタマイズすることが可能になった。ユーザーがもっとも望んでいた遊び方を、やっと実現することができたという感じですね。しかし、それだけではおもしろくない。フィールドも今まで以上に手を加え、自由に戦略を組めるように状況も多彩にしなければいけない。描写がきれいなんていうのはもはや当たり前のことで、もっと「遊び」に関わる部分に力を入れるというところに気を使いました。実作業での苦労もありましたが、今はただ「ここまで凝れた」という充実感をすべてのスタッフが感じていると思います。

――最後に読者へのメッセージを。

木村■Xboxご購入の際には、ぜひこの「機甲兵団J-PHOENIX+」で遊んでいただいて、そして実際にプレイした感想を送ってください。皆様の意見が、今後の「J-PHOENIX」を創っていくのです。共に「進化していくパートナー」を体感していただければと思っていますので、よろしくお願いします!

――ありがとうございました。

CS事業部 開発課
プロデューサー
木村 昭彦

PROFILE

タカラのゲームソフトはほぼすべて関わっているという、業界一筋20年のゲームクリエイター。3機を操作できる「Xモード」は特にオススメだとか。

緊急警報ー「エアフォースデルタⅡ」の新システムを捕捉せり！

AIRFORCE DELTA Ⅱ®

ドリマガ 特報 Xbox

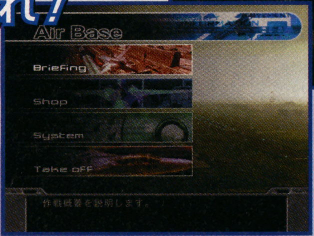
対応機種■Xbox

2002年2月22日発売予定・完成度90%	
価格■	未定
ジャンル■	SHT（3Dシューティング）
発売元■	コナミ
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚
URL■	http://www.konamistudio.com/ad2/index.html
対応機器■	メモリ使用量未定
備考■	—

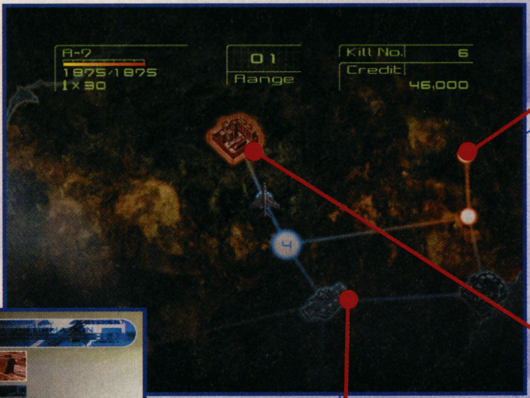
なかなか見えなかった「エアフォースデルタⅡ」のシステムだが、今回はついにその姿を大公開。これが新ワールドMAPシステム要素を持つ新感覚3Dシューティングだ！

3Dシューティングの枠を超えるワールドマップで世界を巡れ！

前作が単純なステージクリア型だったのに対し、「Ⅱ」ではワールドマップ式を採用。これは自分で任務を選び、その作戦地域まで移動して初めて戦闘を行うシステムだ。今回は、ある程度判明したワールドマップ、そしてステージ前に行うブリーフィングについて解説していこう。



画面の見方



制空権

敵味方どちらがこの空域を支配しているかを示す。味方は青で表示され通過できるが、オレンジは戦闘が発生。さらに小は一度制空権を取ればそのままだが、大は一定時間後に戻ってしまう。

作戦ポイント

ブリーフィング（下記参照）で任務を選ぶと、マップ上に表示される。あとは空港からそこまで移動し、戦闘で任務目標を達成すれば、この場所も青くなり味方の支配下へ入る。なお、突発的に発生する特殊任務も存在。クリアすると何かが起こることが多い。

空港（AIR BASE）

任務選択などができるブリーフィングを行う場所。最初は1カ所だが、敵の支配下にある空港を解放すれば、そこも使用可能に。なお、空港が違うと任務内容や購入できる機体の種類も異なってくるのだ。

Briefing（ブリーフィング）による戦闘までの流れについて

①任務確認／決定

ここでは任務内容の確認および選択を行う。確認では上官と思われる人物が、作戦地域の状況を解説してくれる。そして選択は、任務を選ぶことでワールドマップ上に作戦ポイントが発生する。基本的に一度クリアした任務を再び選ぶことはできない。

任務は確認しなくても選択可能だが、作戦目的を知るために必ず見ておこう。

これはいわゆる戦闘前の準備画面で、自機が空港にいれば実行できる。また、ここで触れているメニューのほか、オプションやデータのセーブ・ロードもここで行う。任務に関して、前作は決まった内容を順番にこなしていくだけだったが、今回は用意されている任務をどの順番で進めてもかまわない。さらに、任務を全部クリアする前にほかの空港を解放した場合、先にそちらを進めても問題ないなど、まさにプレイヤーの思うがままにプレイできるのが目新しい。

②機体購入／売却

敵機を撃墜すると資金がもらえ、そして空港に用意されている機体を購入できる。各空港ごとに用意される機体は異なり、さらに任務をクリアすることで買える種類も増える。ちなみに、プレイヤーの初期機体は、A-7コルセアⅡだ。

③出撃

空港から出撃するとワールドマップ画面になり、プレイヤーは任務で選んだ作戦ポイントへ向けて向かうことになる。ただし、任務を選ばなくとも出撃はできる。ほしい機体があっても資金が足りない場合は、移動マップでお金を稼いで購入することもできる。思わぬところで新たな機体が手に入るようになることも……？

何度も出撃して資金を稼ぐもよし、任務クリアを優先して進みまくるもよし。この判断の自由さが「Ⅱ」最大の特徴といえる。

《DC版に近い？》戦闘画面も公開！

実際の戦闘画面は、コクピット視点（写真）と、機体を後方から見るビュー視点を切り替え可能。ここでは飛行速度や自機の状態、残りミサイル数を表示。雰囲気は前作を継承しているので、経験者ならすぐ慣れるだろう。

コクピット視点では、画面中央に円状のHUD（ヘッド・アップ・ディスプレイ）が表示される。

ガン照準

これは攻撃目標がガンの射程内に入ったときのみに表示される。本作は前作同様にガンで飛行機を破壊すると賞金が2倍になるので、積極的にガン攻撃をねらいたい。

レーダー

自機を中心として、敵がどこにいるかを表示。三角は飛行機で四角は地上兵器だ。また赤は任務クリアのため破壊が必須で、黄は無視してもかまわない存在となる。

 ©1999 2002 KONAMI ※画面写真は開発中のものです。

堂々完成!!

サクラ大戦3の魅力を一冊に凝縮!!

みどころ満載! 充実の内容は

●藤島康介氏らの原画初公開●
●キャラクターや原画設定を一挙掲載●
●キャスト&スタッフインタビュー●
●松原秀典描き下ろし表紙イラスト折り込みポスター付き●
●巴里花組キャストサイン色紙プレゼントもあり●

©SEGA/OVERWORKS, 2001 ©RED 2001
表紙イラスト：松原秀典

サクラ大戦3
〜巴里は燃えているか〜

好評発売中

原画&設定資料集

本体価格2,300円(税抜)/A4判/160ページ/オールカラー

帝都も巴里もご案内いたします

Original Game ©SEGA ©OVERWORKS/SEGA, 2001
CHARACTER DESIGN ©RED 表紙イラスト：山口恭史

この一冊でゲームがもっと楽しくなる!

カバー裏もCheck! リバーシブルカバー仕様
帝都、巴里、好きな方を表にできる!

初心者歓迎! 4大要素

●ネットのつなぎ方完全フォロー●
●キャラクター作成レクチャー●
●サクラタウンやアイテムを紹介●
●ネットマナーや会話術も教えます●

サクラ大戦オンライン
コミュニティガイド

12月20日ソフトと同時発売予定

本体価格1,300円(税抜)/A5判/128ページ/オールカラー

サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜 攻略ガイド 上巻

好評発売中

本体価格1,300円/A5判/288ページ/オールカラー/折り込みチャート5枚つき

サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜 攻略ガイド 下巻

好評発売中

本体価格1,300円/A5判/208ページ/オールカラー/折り込みチャート3枚、折り込みポスターつき

SOFTBANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/

●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

無限のゲーム性

バトルを司るカードは コレクター心をくすぐる要素

「RUNE」を象徴するバトルシステムは、カードを用いて間接的に行われる。カードはデッキに組み込むことでバトル中に使用可能となるが、状況に合わせてカードを使い分ける必要があるため、所持しているカードの種類が増えるほどに戦略の幅も増す。未知なるカードの収集とそれを使った無限の戦術が、自由度の高いゲーム性を演出する。

手持ちのカードの編集とカードの育成が本作の魅力のひとつ。

RUNE ルーン

本格的なカードバトルとRPG要素を融合することで新感覚のゲームシステムを実現するRPG「RUNE」がGCに登場。今回は戦闘の中核を成すカードバトルの奥深いシステムと、その魅力をお届けしていく。

ドリマガ 特報 GC

対応機種■ゲームキューブ

2002年4月発売予定・完成度80%	
価格■	未定
ジャンル■	RPG（カードアクションRPG）
発売元■	フロム・ソフトウェア
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚
URL■	http://www.fromsoftware.co.jp/
対応機器■	未定
備考■	——

カティア

主人公。各地の異変に不安を感じ、父の身を案じて行方を追う。

魔女グリディ

骨董屋の店主。あらゆる魔術に精通するが、カードに興味を示す。

グロリア

魔人を復活させる鍵をねらって各地に出現するが、その真意は謎に包まれている。

ジェルベール王

国民に慕われている主人公の父親。遠征隊を率いて、大陸の異変を調査している。

PROLOGUE

神は、かつて世を滅ぼさんとした魔人を1枚の小さなカードに封じ、それを納めた場所の扉を開く鍵を五つに分けて人間に授けた——。そんな言い伝えが残されている大陸のとある小さな村で異変が起る。最初は木や岩が消え始めるが、人々がその異変に気付いたのは、小さな森が1つ消えたときであった。戸惑う人々を尻目に、湖や町を次々に飲み込んでいく黒い霧は、ついに大陸中央部に位置する王城に迫っていた。父王の留守を預かっていた皇女カティア＝ジェルベールは、王家に伝わる宝を守るべく宝物庫へ向かう。宝物庫の奥深くに納められていたその小さな箱を開いたそのとき、黒い霧はついに城のすべてを覆い尽す。皇女の手の中には、漆黒の闇の中で光を放つ奇妙な宝石と一束のカードがあった——。

SAMPLE CARD（クリーチャー編）

ここでは数多く存在する多彩なカードの一部を紹介する。カードバトルの魅力を感じてほしい。

サンドゴーレム

砂を媒体に具現化した守護神。巨体が召喚者を守る。

敵に追われる主人公。いわゆるピンチの状態で召喚。

敵がサンドゴーレムに気を取られているうちに別行動。

©2002 FromSoftware,Inc. ※画面写真は開発中のものです。

奥深い戦略性 育成の充実感 を織りなすカードバトル×RPG

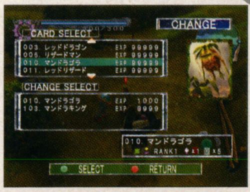
入手したカードは使うたびに強くなる

さまざまな効力を持つカードが増えていくだけでも楽しいが、カードは戦闘で使用することで成長もしていく。カードごとにEXP（経験値）が蓄積されていき、特定の経験を積むと高位のクラスへとチェンジすることができるようになる。このクラスチェンジによる変身は通常、同種の高位形態となるが、なかには予想もつかないような別属性のクリーチャーに変身することもある。どう育てるかはプレイヤーしだいだ。

弱いカードを強くする？ それとも強いカードをより強力にする？

クラスチェンジについて

それぞれのカードは敵を倒すことで、種類ごとに経験値がたまっていき、特定の経験値に達することでクラスチェンジできるようになる。また、経験値がたまると、クラスチェンジのほかにもカードの複製が可能となる。クラスチェンジするか複製するか、展開を左右する要素だ。



上段の枠内が所持しているカードの種類とそれぞれの経験値で、下段がチェンジ可能なクラスと必要な経験値を示す。

カードの属性

カードには4つの属性が設定されており、それぞれに強弱の対象が存在する。

カードの能力について

カードの能力は、大きく分けてクリーチャーを呼び出す召還系、物理攻撃が可能な武器系、主人公をサポートする補助系、間接的に攻撃できるトラップ系の4種類が存在する。また、カードには一度しか使えないものから、複数回使用可能なもの、なかにはHP（寿命）があるものまでさまざまな仕様がある。効率的に攻略する意味でもカードの能力を把握することは基本となるだろう。

召還系	威力が強い。魔法系。召喚中、主人公は無敵になる。
武器系	直接攻撃が可能。複数回の使用が可能。
トラップ系	カードの着地点に罠を張り、近づいた敵を攻撃する。
補助系	回復系、オプション系、パラメータ変化系の3種類が存在。
主人公追従タイプ	主人公を追従する。HPがあり寿命が存在する。
自由行動タイプ	主人公の行動に左右されず自由に行動。寿命あり。
回復系	魔法的な位置付けにあり、登場後に魔法で回復。
パラム変化系	存在自体が主人公や敵に影響を及ぼす。寿命あり。

カードの入手方法

カードはショップで購入したり、フィールド上に存在する宝箱から入手できる。宝箱の場合、近寄るだけで入手可能だが、中にはバトル中に障害物を破壊しないと宝箱に近寄れないこともある。

キャプチャースロー

バトル中の敵を弱らせれば、カードに封印することも可能。カード不足なときや、入手していない敵と遭遇したときはゲットしたい。

ミッション終了時にはボーナスとしてカードをもらえる。

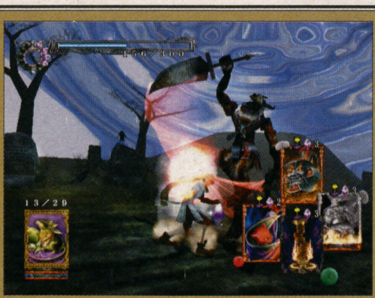
バトル中の敵をカードにしてゲットできることも魅力。

ストーンヘッド

ストーンヘッドはトラップ系のクリーチャーで、召喚すると一度は身を隠すも、敵がトラップ発動範囲内に侵入することで怒涛の一撃を食らわす。追尾してくる敵が出現する場所ではとても有効な攻撃手段となる。うまく敵を誘き寄せたい。

召喚されたストーンヘッドはすぐに上空へと消え去るが、敵を察知すると……。

巨大な体が上空から舞い降りてきて敵を押しつぶす。いざというときに頼れる。



荒ぶる狂戦士は敵味方に関係なく、動くものすべてを破壊する。うまく制御することはできるのだろうか？

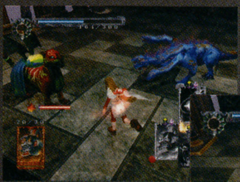
バーサーカー

狂戦士として有名なバーサーカー。巨大な剣と斧を持った物々しい姿をしているが、その風貌に違わぬ凶暴な能力を発揮。なんとこのクリーチャーは敵味方は関係なく、動くものすべてが攻撃対象であり、油断すると主人公も攻撃を受ける。

効果を倍増するコンボをねらえ！

カードの中には組み合わせて使用することで効果が倍増するものも存在する。組み合わせによって効力が増すカードは、あらかじめデッキ内に配置しておく必要があり、バトル中にそれが使用できるかは運しだいだが、成功したときの威力と達成感は高い。

ヒドラ＋ウイルスラット



ヒドラを召喚させると敵全体に毒がかかる。このままでも強力ではあるが……。

ウィルスラットを召喚すると毒効果が倍増する！

GB　WSC

モノクロからカラーへ――今復活を遂げる「SaGa」

魔界塔士サ・ガ™

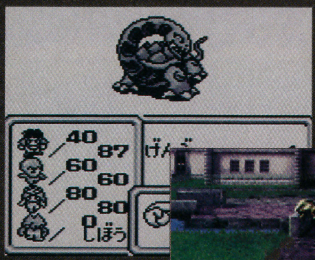
ドリマガ 特報 WSC

対応機種■ワンダースワンカラー

発売日未定・完成度70%	
価格■	未定
ジャンル■RPG(ロールプレイング)	
発売元■スクウェア	
プレイ人数■1人	
URL■http://www.playonline.com/	
対応機器■	――
備考■	――

スクウェア初の携帯機向けRPGとして発売され、のちの「サ・ガ」シリーズの原点となった作品が、今ワンダースワンカラー(以下WSC)でリメイクされて甦る!!

WSC版での変更点



左はGB版の画面。白黒なのは当然だが、敵モンスターが小さいうえに背景もなく、画面がさみしい。

玄武

こちらが今回WSC版用として新たに描かれた戦闘シーン。上のGB版画面と同じシーンだが、迫力も雰囲気も明らかに異なる。

その1 戦闘シーンに背景を追加

青龍

その2 イベントの演出を強化

リメイクにあたって、木や建物が立体的になっただけでなく、さまざまな効果を追加。特にイベントシーンには新たな演出が追加されている。

Character 種族、能力の異なる冒険者たち

プレイヤーが選択できるキャラクターは、下のイラストの3種族。ただし、その成長システムはレベルアップによるものではなく、人間はアイテムを使うことで、またエスパーは戦闘を繰り返すことで突然変異的に成長する。モンスターは、倒した敵モンスターの肉を食べることで別のモンスターに変身し、その能力を伸ばすことができるのだ。

人間 男／女

攻撃力が高く、多くの武器やアイテムを装備して戦える種族。

エスパー 男／女

魔法などの特殊な能力が使える。戦闘中は俊敏な動きで敵を翻弄する。

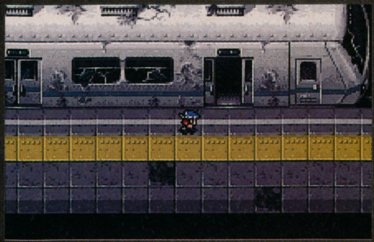
モンスター

敵モンスターの肉を食べて姿を変える。

World 複数の世界が1つの塔でつながっている世界

地形、風土、気候の異なる複数の世界が1本の塔によって結ばれているのが、この「サ・ガ」の世界。昔、神によって作られたと言われているが、現在ではモンスターがあふれ、混沌が渦巻く世界と化している。そんな世界に住む人々の唯一の希望は、塔の最上階にあるという楽園の存在。しかし最上階に到達したものはまだいない。果たして本当に楽園は存在するのか。その謎を解くため、塔を登る。

天界へ続いていると言われる塔。塔の内部はモンスターであふれ、多くの冒険者がここで息絶えた。



荒れ果てた地下世界。世界は同じ塔でつながっていると思えないほど、異なる文化が発達している。

©SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION:TOSHIYUKI ITAHANA ※画面写真は開発中のものです。

私たち、ドッジボールに青春をささげます！
熱血！スポ根！育成アクション!!

監督として、夢に向かって進む少女たちを育て上げよう。スパルタ方式でしごくか、チームの和を大事に育てるかはプレイヤーしだい。試合で100%の実力を発揮させよう。

少女たちの夢は叶うのか？

虹色ドッジボール
乙女たちの青春

ホーリー・ペガサス所属
鳴海優香
イラスト：吉崎観音
CV：小林まり

ライトニング・ナイツ所属
堂本音苑
イラスト：安曇雪伸
CV：土屋実紀

ソウル・セイバーズ所属
緒方真琴
イラスト：るりあ046
CV：佐藤朱

クリムゾン・フェニックス所属
速水飛鳥
イラスト：飯塚武史
CV：比嘉久美子

トゥルー・クルセイダーズ所属
永瀬 舞
イラスト：近藤敏信
CV：新谷 恵

ジュエル・ヴァルキリア所属
橘あかね
イラスト：あかやまゆきへ
CV：水野愛日

サイレント・バイパーズ所属
阿久津楓
イラスト：介錯
CV：松岡由貴

フォーチュン・エンジェルス所属
ニーナ・ストリングフィールド
イラスト：六道神士
CV：手塚ちはる

ミスティック・マーメイド所属
恋積瑠璃
イラスト：西又葵
CV：菊地祥子

ワイルド・リンクス所属
宮武和歌
イラスト：伊藤真美
CV：手塚ちはる

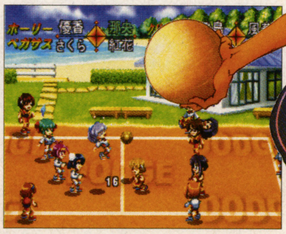
ドリマガ **特報** **PS**

対応機種	プレイステーション
2002年	発売予定・完成度70%
価格	6,800円／8,800円(デラックスパック)
ジャンル	ACT(育成スポ根アクション)
発売元	アトラス
プレイ人数	1～2人　ディスク枚数■1枚(CD-ROM)
URL	http://www.atlus.co.jp/
対応機器	未定
備考	――

少女たちが青春をかけるもの、それはなんとドッジボール!! キミは女子プロドッジボーラーになるために努力する少女たちを育てて勝ち抜いていくのだ。少女たちのキャラクターデザインを手がけるのは、各チームごとに異なる10名の有名作家という豪華仕様。アトラスが贈るスポ根美少女育成ゲームを紹介！

コートの中には夢がある！ライバルに勝て!!

本作の目的は、ドッジボールチームの監督となってプロを目指す少女たちを「ビーナスリーグ」と呼ばれる大会で優勝させること。ただし少女たちが挑むのは、「ハイパードッジボール」と呼ばれる超格闘式のドッジボール。内野の選手をシュートで攻撃し、どちらかの内野が全員倒れるまで戦い続ける過酷なルールなのだ。しかも選手たちは必殺シュートを持っているうえ、投球のタイミングをチーム内で合わせると、ド派手な必殺ウルトラシュートが炸裂するぞ。



相手を倒すまで戦い続けるのが、このハイパードッジボール。必殺シュートをヒットさせ相手の体力を奪い取れ!!

© ATLUS／ミリオン 2002 ※画面写真は開発中のものです。

PS2 プロドライバーの影山兄弟も絶賛!!

完成度:95%

ル・マン24®アワーズ

URL http://sega.jp/

2002年3月14日発売予定

●セガ●6,800円●RAC（レース）
●1〜2人●GT FORCE、専用メモリーカード（メモリ使用量200KB以上）対応

CD-ROM（1枚）

『ル・マン24時間耐久レース』をPS2で体験!!

世界で最も過酷なレース『ル・マン24時間耐久レース』をリアルにゲーム化した本作。すでに海外ではその完成度の高さが好評を得ているが、その国内版がいよいよ来年3月にリリースされる。ここでは本作の特徴を、おさらいの意味も含めて紹介しよう。完成度の高さを見てほしい。

Mode モード

「24時間プレイモード」も搭載！

本作最大のウリがこのモード。「24時間プレイモード」で本当に24時間をリアルタイムで戦うことができるのだ。もちろん、時間がない人のために時間短縮モードも用意されている。

Course コース

全12の実在コースを収録！

『ル・マン』が開催される通称サルテサーキットを始め、世界各地の名コース、全12コースが収録されているのも特徴の1つ。いずれのコースも高い再現度を誇っている。

Machine マシン

新旧合わせて60車種以上！

登場マシンは、往年のル・マンを戦った名車から、比較的新しいマシンまで全60車種以上！ もちろん日本人にはなじみ深いあの有名国産マシンも収録済みだとか。

レーシングドライバー影山兄弟が語るPS2版「ル・マン24®アワーズ」

国内のトップドライバー、影山兄弟が本作をスペシャルインプレッションしたぞ！

「けっこう実車に近い感覚で驚きました。画像もきれいだし、今までのレースゲームと比べると、すべてにおいてワンランク上ですね」（正彦）
「コース脇の風景がそっくり。欲を言えば、もうちょっとフロントが入ってくれれば良いかな（笑）」（正美）
「操作性で言えば、応答性がもう少し欲しいね。でも良くできてますよ」（正彦）
とのこと。早速それらのアドバイスを元に調整中だという。期待しよう！

影山正美

影山兄弟の弟で、現在GT選手権やフォーミュラニッポンで活躍中。終始笑顔だったがゲームがスタートすると真剣な顔に。

影山正彦

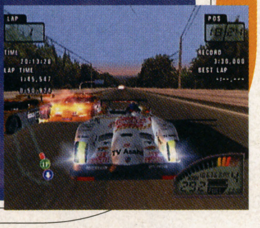
現在フォーミュラニッポンで活躍中の影山兄弟の兄。弟、正美氏と同じくゲーム中の表情は真剣そのものだ。

影山兄弟オフィシャルサイト
『KAGEYAMA BROS. official fan site.』
http://www.kageyama-racing.com

影山兄弟が『ル・マン』を戦ったパノスLMP-1も収録!!

2000年、テレビ朝日がプライベーターとしてル・マンに参戦し、影山兄弟もドライバーとしてステアリングを握った、パノスLMP-1も収録。ボディのデザインも見事に再現されているぞ。

じつはレースカーでは型破りなFRマシンだ。



実際のレースでは影山車は6位完走を果たした。

©2001 Infogrames.All rights reserved. Le Mans and Le Mans 24 Hours are registered trademarks of Automobile Club de l'Ouest. ※画面写真は開発中のものです。

GBA 玉木美考氏デザインのキャラクターが公開!!

完成度:?%

シャイニング・ソウル

URL http://sega.jp/

2002年3月28日発売予定

●セガ●5,800円
●RPG（コミュニケーションRPG）
●1〜4人

●専用通信ケーブル対応

“直”の会話でわいわい遊べるコミュニケーションRPG

最近、友達と話しながらゲームしてないなぁ、なんて人にオススメなのがGBA初の4人同時プレイRPGとなる「シャイニング・ソウル」だ。

友達4人が集まれば、そこはもう冒険のフィールド。ネットワークRPGと違って目の前に友達がいるから会話を楽しみながら冒険ができる！

さまざまなキャラクターが並んでいるが……？

森の中で大乱闘。あっ、魔法使いがやられた！

友達と協力してアイテム完全制覇!!

本作がいかに手軽なゲームとはいえ、コミュニケーションRPGにかかせないレアアイテム探しだけはかなりキツめ。いつもの仲間と情報交換し、時にはいっしょに戦いながら、アイテムの完全制覇をねらってみよう。

ショップ

ショップでの買い物もできる。店員はウルフリングという獣人族だ。

アイテム交換

アイテムを地面に置いて4人で相談。戦利品の分配をしているのだろうか。

プレイヤーキャラは4つの種族から選択

プレイヤーが操作するキャラは、戦士、魔法使い、アーチャー、ドラゴン戦士の4つの種族から選ぶことになる。当然ながら協力プレイ時の役割分担に大きくかかわるので、自分の性格に合った種族を選ぶといいだろう。見た目で選んでみるのも、まあアリなのだが。

キャラの色は変えられる

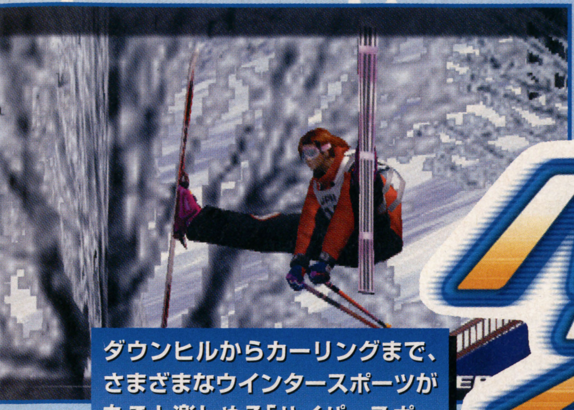
種族は4種類だが、髪の色や服の色を変えて自分だけのキャラが作れる。

役割分担!!

多人数RPGの面白さはなんといっても役割分担にある。魔法使いに敵を近づけないよう、戦士が奮戦している。

©SEGA,2002 キャラクターデザイン：玉木美孝 ※画面写真は開発中のものです。

冬の興奮を独り占め!!



ダウンヒルからカーリングまで、さまざまなウインタースポーツが丸ごと楽しめる「ハイパースポーツ」が、何と4つのハードで登場。収録された10種目を紹介！

ハイパースポーツ® 2002 WINTER

NEW!

ドリマガ特報 PS2 GC Xbox

対応機種■プレイステーション2　ゲームキューブ　Xbox

2002年1月31日 発売予定・完成度100%

価格■6,800円

ジャンル■SPT（バラエティスポーツ）

発売元■コナミ

プレイ人数■1～2人　ディスク■1枚

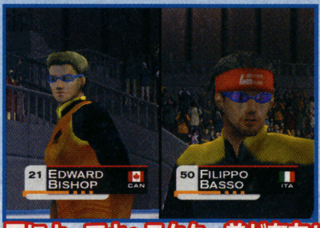
URL■http://www.konami.co.jp/

対応機器■PS2：専用メモリーカード(200KB以上)、GC：専用メモリーカード（3ブロック以上）

備考■Xbox版は2002年2月22日発売予定（価格未定）。

シンプル操作で記録に挑戦！ 総合スポーツゲーム決定版!!

「ハイパースポーツ」とは、ボタンを連打したり、タイミングよく押すなど、ごく簡単な操作でさまざまなスポーツ競技に挑戦するという、コナミ伝統のゲームだ。最新版の今作では、ウインタースポーツ10種目を収録。ゲームは各種競技を自由に楽しめるモードのほかに、対戦モードや男子（女子）競技を連続でプレイして順位を競うモードなども収録されている。



国によってキャラクター差が存在！

各国の代表選手たちは、それぞれパワー型やバランス型、テクニック型など、国や性別によって個性がある。競技に合わせたキャラクター別の戦略なども重要になりそうだ。

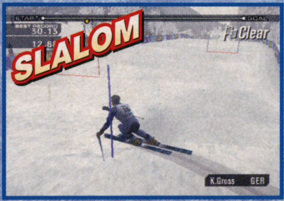
ゲーム性の違いもさまざま

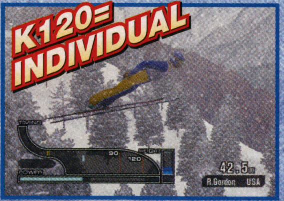
たとえば、ジャンプ競技は2種類あるが、K90はバランス、K120は連打が重視されるなど、似たような競技でもゲーム性が大きく違うことも。そのほかの競技もコース取りや入力スピードなど、さまざまな要素が含まれる。

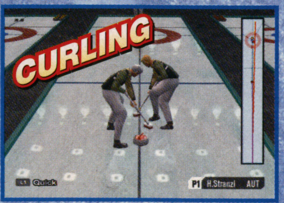
ハーフパイプは素早くコマンド入力をすることでトリックを出す競技となっている。

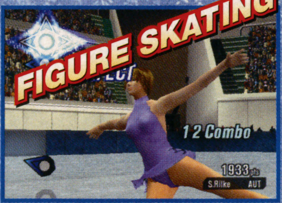
競技の内容やテーマに合わせたゲーム性を持つが、基本的な操作方法はいたってシンプルだ。

10種類のウインタースポーツを制覇せよ!!









GBA あの興奮を手元で味わえる!! 完成度：100%

ハイパースポーツ2002 WINTER

http://www.konami.co.jp/

2002年1月31日発売予定

●コナミ●5,800円
●SPT（バラエティスポーツ）
●1～4人

メモリーバックアップ
1カートリッジ機能対応

同日に発売されるGBA版は、競技種目の一部や、同種目での操作法などが微妙に変化しているが、基本モードの種類や種目の数は同じ。さらに、専用通信ケーブルさえあれば複数での対戦も可能な1カートリッジ対戦にも対応。携帯ゲーム機でも、他ハードと同様の興奮が味わえるのだ。

同じ種目でも他ハードとは違う演出が施されていたりと、単なる簡易版にはなっていないところがポイントだ。

ひと味違う面白さ！ GBA版をチェック!!

バイアスロンが追加されるなど、一部の競技が変化。

GBAならではの競技！

1カートリッジ対戦OK！

GBAおなじみの1カートリッジ対戦にも対応。友達がソフトを持っていなくても、ケーブルと複数のGBAがあれば4人まで対戦プレイOK！

© 2001 KONAMI. ※画面写真は開発中のものです。

ドリマガ特報PS

対応機種■プレイステーション

2002年2月14日発売予定・完成度99%	
価格■3,800円	
ジャンル■ADV（恋愛アドベンチャー）	
発売元■デジキューブ	
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚	
URL■http://www.team-digi.com/	
対応機器■	——
備考■	——

この気持ち、あの人に届け！

運命の日、バレンタインは誰と過ごす？

本作でプレイヤー（主人公）が女子校に編入していられるのは、校舎復旧までの1カ月。その間にさまざまな女の子たちと出会い、心を通わせていくことになる。そして、編入期間の最終日であるバレンタインデーには、それまでのプレイヤーの行動によって女の子からチョコレートがもらえるのだ。もらえるチョコは義理（笑）？　それとも本命？　さまざまな結末がキミを待っている。

もらえるチョコが本命とはかぎらない。どれだけ女の子の心をつかめたかによって、結末は大きく変わるのだ。

デジキューブが放つ初のオリジナル恋愛ADV「チョコレート♪キッス」。今回は新着イラスト&イベントCGとともに、ゲームシステムの詳細に迫ってみよう。

乙女心はとってもも複雑！

女の子とのやりとりを重ねるうちに、彼女たちの「好感度」はさまざまな変化を見せる。その好感度の高さによって、主人公に接する態度や発生イベントがまったく変わってくるのだ。女の子たちはそれぞれ悩みや夢を抱えているので、力になってあげよう。

どうやら選択を間違ったようだ。結花のご機嫌が一気に悪くなってしまった……。

好感度が高ければ、女の子の素直な気持ちを引き出せることもあるのだ。小さなしぐさも見逃すな！

STORY

今まで通っていたオンボロ男子校が大雪で崩壊。主人公たちは窮余の策として、近くのお嬢様学校に1カ月間だけ臨時編入することに……。

Information

「チョコレート♪キッス」の待ち受け画像プレゼント

「チョコレート♪キッス」から、ちょっと早いお年玉をプレゼント！　12月24日から1月31日までの約1カ月間限定で「チョコレート♪キッス」の待ち受け画像がダウンロードできるのだ。i-modeから右下のアドレスにアクセスすれば、本作の椎名麻里絵ちゃんをはじめとする女の子たちの待ち受け画像がキミの手に。彼女と一緒にゲームの発売日、バレンタインデーを気長に待とう。ちなみに待ち受け画像のダウンロードには通信料やパケット料金（お客様負担）がかかるので気をつけてね。

http://www.team-digi.com/m/

©2002 DigiCube　※画面写真は開発中のものです。

散る覚悟があるから花は美しいの……

外袖

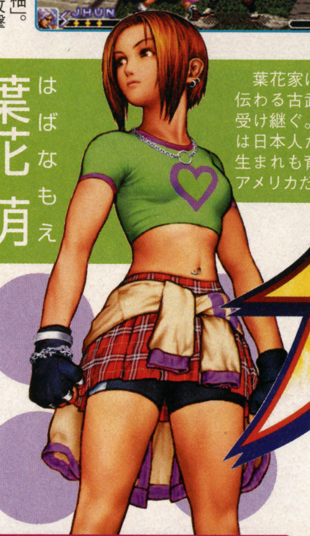
三連撃を繰り出す「外袖」。萌は花吹雪とともに攻撃する美しい技を持つ。

月読

鶴飛

これは超必殺技のひとつで、無数の蹴りをたたき込む技。

葉花萌（はばなもえ）



葉花家に代々伝わる古武術を受け継ぐ。両親は日本人だが、生まれも育ちもアメリカだ。

THE KING OF FIGHTERS EX NEOBLOOD

GBAではじまる、新たな戦いの祭典「KOF」。発売を目前に控えた今、システムとゲームモード、そして新キャラに迫ってみたい。

「KOF2000」をベースにした遜色ない再現度！

登場キャラは20人以上！　技からシステムに至るまで、アーケード版を完全再現。

基本的なシステムは、「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」と同じ。だが、ギース・ハワードの復活＆葉花萌の参戦という、GBA版ならではの展開がファンの心を熱くする。携帯ゲーム機最高峰の対戦格闘——新年の幕開けは、この「KOF」最新作とともにある！

GBA本体同梱限定版も発売決定

草薙の「日輪」、八神の「三日月」、そして本作のロゴをプリントしたオリジナル品だ。

ドリマガ 特報 GBA

対応機種■ゲームボーイアドバンス

2002年1月1日発売予定・完成度100%

価格■5,800円　本体同梱限定版15,600円

ジャンル■ACT（格闘アクション）

発売元■マーベラスエンターテイメント

プレイ人数■1人（通信ケーブル使用時・1〜2人）

URL■http://www.mmv.co.jp/kofagb/

対応機器■専用通信ケーブル

備考■予約限定で「ザ・キング・オブ・缶バッジ」付。

System Check!

「KOF2000」でのシステムを再現しているため、（MAX版）超必殺技、各種ガードキャンセル、受け身、投げはずし……などなど戦闘スタイルに何の違和感もない。ここでは、本作を代表する3つのシステムを紹介する。まさかこれほどとは……と驚くばかりだ。

ストライカー

特定の条件内で呼び出せる、控えキャラの援護攻撃。呼び出し動作には、しっかりと無敵時間がある。

前転後転

相手の打撃技を完全に避けられる。あいかわらず、投げには無防備だ。

モードチェンジ

超必殺技が使い放題になる「カウンターモード」。

「アーマーモード」は、攻撃にも怯まない！

PlayMode Check!

家庭用へ移植される際に追加される、幅広く楽しめるプレイモードを完全網羅！　もちろん、通信ケーブルを使えば対人戦も可能だ。なお、メニューを開けばいつでもコマンド表を閲覧できるぞ。

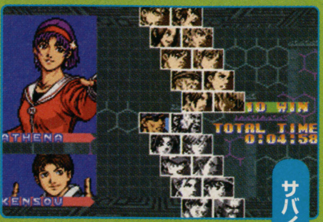
チームorシングルプレイ

最後に待ち受けるギースを目指して戦い抜く。チームでも1人でもOKだ。

プラクティス

さまざまな設定が可能な練習用モードで、必殺技や連続技の確認に最適。まずは、新キャラ・葉花萌から？

サバイバル



規定人数をいかに早く倒すかを競う「タイムアタック」と、体力の続く限り戦う「エンドレス」がある。

© 2001Marvelous Entertainment Inc.
© SNK
Licensed by SNK

HOW TO エンジェリックファイト？

バトルのカギを握るのは原作同様、デウス（操縦者）の集中力。これが高いほど一度に多くの命令を与えたり、大技を繰り出すことが可能となる。攻撃と防御のターンを繰り返して最終的に相手の体力を0にしたり、レイヤーから落とすことで決着となるけれど、体力が少なくなったり時間切れ寸前になると「クリティカルヒット」が出やすくなる一発逆転の要素もあり。

技の入力はテンポよく

技は画面右から流れてくるコマンドを正確に入力すると成功する。相手の技の回避も同様に。

集中力がなくなると……

集中力は技の入力ごとに減っていき、不足すると技が出せなくなる。回復は間合いを離すなどで可能。

エンジェル ヒカル

軽量型でスピードを生かした戦法を得意とする、みさき制作のエンジェル。容姿はとあるアニメの主人公がモチーフなのだとか。

鈴原みさき

前向きで素直、だけど少々「天然ボケ」な主人公。運動神経は鈍いものの視力はよく、独特の格闘センスを持つ。背がちっこいことがコンプレックス。

原作そのままのストーリーが楽しめる

アドバンスドストーリー

同名のテレビアニメーションのストーリーを元にした物語が展開する、本ソフトのメインコンテンツ。主人公の少女、鈴原みさきが「エンジェリックレイヤー」と出会い、彼女が作り上げたエンジェル、ヒカルとともに成長を遂げていくさまが描かれる。意外かもしれませんが、こう見えてけっこう「スポ根」ノリです。

ストーリーの合間にみさきを操作して物語を進めるシーンもあり。ファイトで獲得したポイントで、追加パーツも購入可能。

自分だけの"エンジェル"だって作れちゃう!?

レイヤーと呼ばれる専用の舞台でのみ動かせる、エンジェルと呼ばれる人形たち。この作品はエンジェルを使った戦いに魅入られた、少年少女の物語……をゲーム化したものだったりします。

機動天使

エンジェリックレイヤー
ANGELIC LAYER
みさきと夢(ゆめ)の天使達(てんしたち)

新着情報			
完成度 100%	●エポック社●発売中（12月21日発売） ●5,500円	ジャンル	ADV（アドベンチャー）
プレイヤー 1~2人	ROMカートリッジ 64M	対応等	——
ホームページアドレス:http://www.epoch.gr.jp/		備考:	——
GBA ゲームボーイアドバンス	メーカーから一言	ゲームにエンジェル降臨で、いつでも自分の天使でライバルたちと対戦ができます。初回限定でカードつき。みさきの「なー」の音声が楽しいですよ。（ソフトウェア・笠川）	

ゲームクリア後のおたしみ

マイエンジェルストーリー

ヒカルのほかにもう1体、別のエンジェルを育成できるモードがこちら。攻撃型か防御型かといったカスタマイズのほか、エントリーのセリフも変更できちゃいます。

対戦ケーブルを使えば友達と対戦も可能。

小林鳩子＆エンジェル 鈴鹿

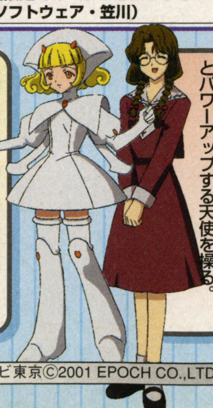
みさきのクラスメイト、虎太郎の妹で、大会の上位常連者。「光速の鈴鹿」の異名を持つ天使がパートナー。

木崎 珠代

クラスメイトの虎太郎を覚えたての技の実験台にする、元気をもてあましがちな少女。みさきの良き親友。

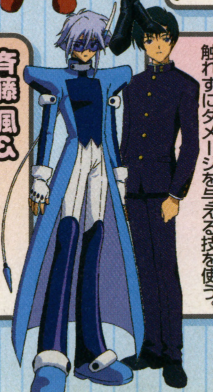
いっちゃんさん

言動はとても怪しいが、エンジェリックレイヤーには不思議と詳しい謎の人。変態（？）だけど、いい人。



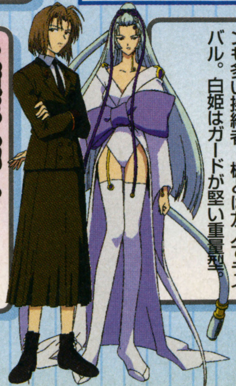
斉藤 楓＆エンジェルブランシェ

おとなしめな容姿に反して、大会では上位常連の実力者。ピンチになるとパワーアップする天使を操る。



三原王二郎＆エンジェルウィザード

レイヤー界の貴公子と呼ばれ、アイドル的な人気を誇る好青年。相手に触れずにダメージを与える技を使う。



城乃内 最＆エンジェル 白姫

クールな言動と容姿から、女性ファンも多い操縦者。楓とは友人でライバル。白姫はガードが堅い重量型。

©CLAMP／エンジェリック製作委員会／テレビ東京©2001 EPOCH CO.,LTD.

NEW! GBA 歴史と伝統、そして進化！ プロレスゲームの定番！ 完成度：40%

ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営！～

http://www.spike-online.net/

2002年3月発売予定

●スパイク●2Dプロレスゲーム
●1～4人プレイ（ケーブル使用）
●専用通信ケーブル対応●価格未定

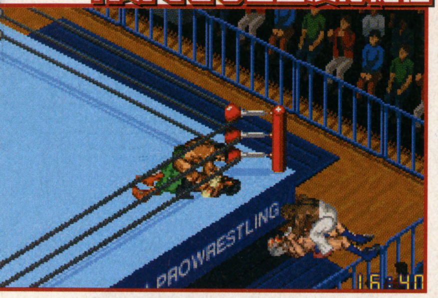
カートリッジ

プロレスゲームの王道、再びGBAに!!

個性豊かなプロレスラーが200人以上も登場し、数々の夢のカードを疑似的に実現できるプロレスゲームの定番「ファイヤープロレスリング」シリーズ最新作が、GBAにリリースされる。

とにかく多くの技、試合形式を収録し、あらゆる試合を再現するというシリーズの伝統は携帯機でも変わらず。タッグマッチやバトルロイヤルといった定番はもちろん、デスマッチや金網の中での格闘技戦などドリームマッチが続出する、夢のプロレスゲームである。

あらゆるプロレスを再現できる自由度は健在



最新作となる今回は、タッグパートナーだけでなくセコンドが付けられる。乱入イベントも加わり、WWFばりの乱入劇も再現できるようになった。

今やすっかり見慣れたオクタゴンでの戦いも再現。

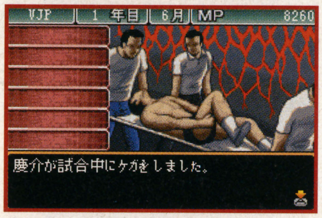
新システムは「乱入」!!!

選手の"感情"をコントロールせよ!!
団体運営モードが新設!!!

今回の「ファイプロ」の目玉は、プレイヤーが社長となり団体を経営する「マネージメント・オブ・リング」モード。優秀な選手を集め、興行を開催して、人気・実力ともにトップの団体を目指すのがこのモードの目的となる。

注意したいのはレスラーそれぞれに性格や相性が設定されていることだ。プロレスラーとは元来ワガママな男たち。選手管理に失敗し離脱が相次ぐようでは、トップ団体への道のりは遠い。

所属選手が団体を離脱!! 選手間に亀裂が走る。



我らがストーム慶介が試合中にケガを負ってしまった！ 一刻も早い復帰が望まれる。――ん？ どこかでこんな状況を見たような気が……。

選手間に対立関係が発生！ このライバル心をうまくコントロールしてタイトルマッチにつなげたい。

目指すはイノキかビンスJr.か!?

このモードで運営する団体のカラーは、完全にプレイヤーの自由。お気に入りの選手をガンガン引き抜いて夢の団体を作るもよし、他団体との交流戦を精力的に展開するもよし。成績しだいでは世界規模での興行展開もあり得るというから、自分の団体をビッグカンパニーに育て上げるも、文字どおりのポケットサイズで終わらせるも、すべてキミの手腕しだいというワケだ。

グッズ製作や道場設備への投資など、仕事は山積みだ。

NEW! GBA 「ゲームとしての楽しさ」に立ち帰る携帯サッカーゲーム 完成度：60%

フォーメーションサッカー2002～めざせ！ ワールドカップ～

http://www.spike-online.net/

発売日未定

●スパイク●アクションサッカー●1～4人プレイ（通信ケーブル使用。対戦＆協力プレイ可能）●専用通信ケーブル対応●価格未定

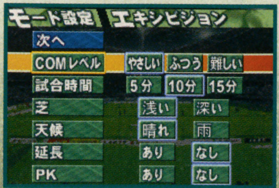
カートリッジ

もっとシンプルに、もっとスピーディに!! 携帯機ならではのサッカーゲームが登場

2Dの"サッカーっぽい"作品から近年のリアル指向の作品まで、ハードの表現力を追うように進歩してきたサッカーゲーム。しかしその過程でサッカーゲームが捨ててきたものも少なくはない。テンポよくつながるパス、大カーブを描くシュート、激しく切り替わる攻守……。たしかにこういった展開は現実のサッカーではなかなか見られない。しかし、そういった要素こそが「ゲームにしかできない」爽快感を生むのではないか？ こんなスパイクの提言から生まれた"ゲームとしての面白さを追求したサッカー"、それが本作だ！

より手軽にサッカーの面白さを！

選手の視点に近い縦視点を採用し、臨場感を演出。



試合時間を短くすれば電車の中でも軽～く遊べる。

操作選手を指定することで友達とのコンビプレイも実現!!

本作にはチーム全体を操作するだけでなく、チーム内の選手1人だけをプレイヤーキャラとして指定し、操作するゲームモードがある。

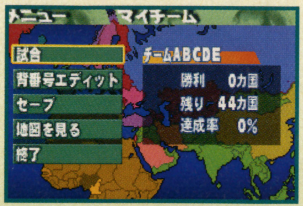
このモードの正しい遊び方は、通信ケーブルを使っての友達とのコンビプレイ。友達と2人の連携プレイでペナルティエリア内に攻めこめば、ゴール前の興奮を共有できるだろう。

これぞ主観視点だからできる協力プレイ。スピーディなパス回しで攻め立てよう。

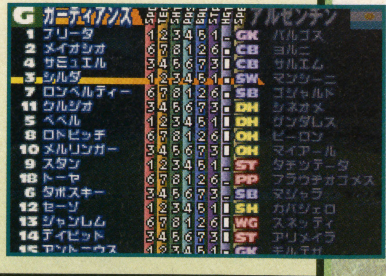
世界各国から選手を集め、ドリームチームを作り上げろ!!

架空国の代表チームとなり世界を転戦していく「マイチームモード」では、勝利時に相手チームから選手を引き抜き、自分のチームに加えることができる。各国のチームから選りすぐりの強豪を集めて、究極のドリームチームを完成させよう。

やがてすべての大陸を制覇したとき、キミのチームの前にもう1つのドリームチームが立ちふさがる…!?



各国の代表チームから強豪選手を引き抜きまくる、非常にワガママ（？）なモード。これもある意味、ゲームならではの遊びと言える。



©2002 Spike

ドリマガ 特報 GBA

GBA ミステリアスな短編小説を、さまざまな角度から楽しもう。 完成度：100％

幽霊屋敷の二十四時間

http://www.kadokawa.co.jp/

2002年1月24日発売予定

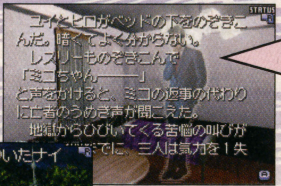
●グローバル・A・エンタテインメント ●4,800円●ETC（トラップノベル）

●カートリッジ●ゲームボーイアドバンス専用対戦ケーブル対応

恐怖のワナが張りめぐらされた幽霊屋敷から脱出せよ！

3人の高校生が、猫のミコちゃん（じつは幽霊）を探しに、とある屋敷へ迷い込む。そこは、館の主・カンバラが、いくつものワナを張って待ち受ける幽霊屋敷だった。手軽に遊べるノベル作品で、プレイするたびにストーリーが変化する楽しさが魅力だ。

ただのサウンドノベルにあらず



体力・気力・霊力のステータス

行動を起こすと、場合によっては体にダメージを受けることがある。ワナを外したり、幽霊と戦うときにこれらの数値が活用され、志半ばで力尽きることも……。

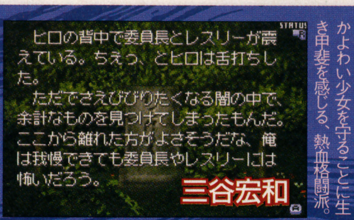
館から脱出するのが目的だが、行く手を阻む（好意的な？）幽霊が32体も出現する。プレイのたびに変化するストーリーが、その恐怖を煽ってくれる。

テキストでの選択肢以外にも、画面内を探索する場面もある。

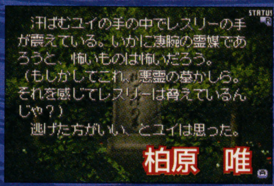
同じ場面で異なる視点

3人の主人公

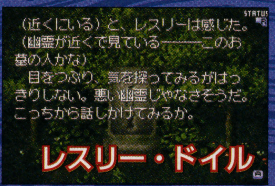
3人の主人公から、1人を選んでプレイ開始。視点だけでなく、身体能力にも違いがある彼らは、同一場面でも異なる物語を提供してくれるのだ。



かよわい少女を守ることに生き甲斐を感じる、熱血格闘派。



成績は常に学園トップだが、暗い性格が災いして友人ができない。委員長。



孤独を好む性格で、親しく話をするのはヒロくらい。強力な霊媒でもある。

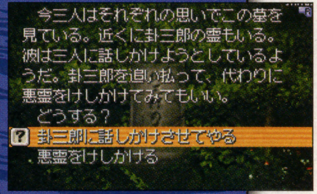
多人数対戦プレイなんてのもできちゃう

じつはこの作品、主人公3人vs.館主カンバラの対戦（？）が可能な、画期的なシステムを導入している。カンバラの仕掛けたワナを、ほかの3人はどう切り抜けていくか？　個々の選択が他人に見えないため、スリリングな展開を生む。

侵入者をワナにハメろ！

館主・カンバラ

ある条件を満たすと、敵であるカンバラが使えるようになる。侵入者の主人公たちを排除すべく、ワナを仕掛けてじっくり時を待つ……。



ワナを仕掛けて主人公らの行動を見守る。彼らが行動を選択している部分は見えないので緊張感抜群！

GBA 史上初!?　時をさかのぼって魔物を倒せ!! 完成度：98％

カエルBバック

http://www.kadokawa.co.jp/

2002年3月29日発売予定

●角川書店●5,800円●RPG

●64Mカートリッジ●ゲームボーイアドバンス専用

時をさかのぼるRPG

封印されていたはずの魔物が復活し、人々を恐怖に陥れ……なんて設定はファンタジーRPGじゃ珍しくもないけど、このゲームの場合はちょっと違う。魔物が復活したのは現在ではなく過去で、しかもそいつは時を喰らうやっかいなシロモノだったのだ。ガストロギオスと呼ばれる魔物は人々の誕生の瞬間を飲み続け、その影響は主人公たちがいる現代において、住人が次々消滅するという形で顕れる。つまり、人間が生きていた歴史を根本から消してしまうのである。この事件を解決するため、時間をさかのぼる能力をもつ主人公たちは、ガストロギオスがいる時代へ少しずつ逆行するのだった。

ガストロギオス封印に挑む3人

セコンド：黙っていればクールな魔法使いに見えるが、戦闘中でも日常でもベタベタなダジャレを連発する。

テンポ：時間移動能力をもつ「時の一族」の一人。ただし、基本的に1回の時間移動で1日しかさかのぼれない。

ミヌート：女の子でありながら魔物退治が大好きな戦士。ときには主人公さえも圧倒する強気な性格。

三択の返答システム

このゲームは会話の際、返答に「はい」「いいえ」のほかに、第三の選択として「はいはい」が存在する。相手の質問に少しぞんざいに答えるというニュアンスだ。

戦闘中には戦カエル（たたかえる）という、6つの属性をもつカエルがサポートしてくれる。戦カエルにはレベルアップやスキル習得といった育成の楽しみも。

カエルがサポート!?

空間の概念を表現した戦闘モード

このゲームは戦闘のシステムもちょっと風変わり。一般的なRPGでは出現した敵がただ表示され、お互いに素早さの順にたたき合うといった感じだが、これの場合は上下左右に広がった空間の概念が導入されている。たとえば、地面を歩く敵は下のほうに横並びに出現し、飛行する敵は上空に漂っているという具合だ（実際の画面ではその一部を表示し、随時スクロールで対応）。こちらの戦闘スキルには、横なぎの攻撃は横方向に、火柱の魔法は縦方向というように、カバーできる攻撃範囲が設定されているのにも注目。この範囲を敵の配置にうまく重ねることで、同じ攻撃でもより多数にダメージを与えられるのである。

戦闘画面

実際の空間

戦闘画面はトリミングされている（写真左）が、実際の空間は右の画面のようにある程度の広がりをもっている。

©2001 角川書店、スタジオ旬

ファンによるファンのための「PSO」ファンブックが遂に完成

惑星ラグオルがもっと広く、楽しくなる新しい出会いと遊びが満載!! (^_^)

- 何が出るかな?! ULTIMATE森エリア1,000周
- オフラインモード、最低レベルクリアに挑戦!!
- PSOオンラインアンケートの結果公開
- 噂は本当か? PSO検証&大実験!!
- 初心者救済企画!! 惑星ラグオルの歩き方
- PSOイベント取材&コスプレ写真集
- 中 裕司社長インタビュー&開発チーム座談会
- お宝発見!! PSO開発室潜入取材マンガ
- PSO大好き作家陣によるマンガ・コラム・小説が満載!!

好評発売中　本体価格1,400円（税別）
A5判／160ページ・オールカラー

ぴーえすぉ〜
ファンタシースターオンラインファンブック

©SEGA CORPORATION/SONICTEAM,LTD.,2000,2001　"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

モノクロ
前作とは違うのだよ!
スーパーロボット大戦COMPACT for WonderSwanColor パーフェクトガイド

A5判／160ページ／オールカラー／本体価格1,500円（税別）
ISBN4-7973-1855-4

好評発売中

これがカラー版攻略の必須情報だ!!

スパロボシリーズ攻略はやっぱりソフトバンク!!

GBA
スーパーロボット大戦A
パーフェクトガイド
本体価格1,300円（税別）
ISBN4-7973-1809-0

DC
スーパーロボット大戦α
for Dreamcast
パーフェクトガイド
本体価格1,800円（税別）
ISBN4-7973-1770-1

©ジーベック／ナデシコ製作委員会　©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画　©東映　©BANPRESTO 2001

©葦プロ ©1997 GAINAX/EVA製作委員会 ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©サンライズインタラクティブ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映
©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ/アミューズピクチャーズ/PLEX/アトランティス
©ビックウエスト ©BANPRESTO 2001

©葦プロ　©創通エージェンシー・サンライズ　©ダイナミック企画　©東映　©東北新社　©BANPRESTO 2001

"　"及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。

SOFT BANK Publishing　ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/

●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。（表示価格は税別）
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201　※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

攻略 ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～

攻略 第1回

PS2 プレイステーション2

●コナミ●発売中(12月20日発売) ●限定版9,800円／通常版6,980円	プレイヤー 1人	ジャンル SLG (恋愛シミュレーション)	使用ブロック数:272～ ディスク枚数:1枚	対応等 ●USBマウス対応	
ホームページアドレス:http://www.konamityo.com/tokimeki/			備考:—		

充実した高校生活を送るための攻略・第1回

「ときめきメモリアル3」(以下「ときめき3」)は、高校生活シミュレーションといっていいほど自由度が高く、実際の高校生活に起こりうるイベントが満載されている。勉強に励むも、部活動にうちこむもプレイヤーの思うがまま。しかし、もえぎの高校に入学したばかりで、何に気を配ればいいのかわからない。そんな新入生たちを応援するため、今回は1年目を中心に、女の子の人気を集めるヒケツを伝授しよう。

伝説の坂で出会う女の子は、ある条件で変わる。運命的な恋の予感!?

中学が同じだった牧原と同じクラスに。なんと彼女のほうから急接近!

新しい高校生活がスタートする

もえぎの高校の学校行事(第1回)

1学期

●5/18 体育祭

●7/8～7/12 期末テスト
●7/18 水泳大会
●7/20～9/1 夏休み

2学期

●9/21 文化祭

●12/9～12/13 期末テスト
●12/24 クリスマスパーティー
●12/25～1/7 冬休み

3学期

●3/3～3/7 期末テスト
●3/25～4/6 春休み

春休み終了後も、シーズンごとに行われる学校行事はほぼ1年目と同じ。2年目以降からは進路指導、修学旅行も発生する。

プレイ前にこれだけは知っておこう

画面の左下には、体力が落ち、ストレスがたまりすぎて病気になってしまったマークが。こうなると休養／のんびりコマンドしか実行できない。

POINT 1 能力アップ中は体力とストレスにも気を配る

根気をつめて勉強したところ、学力は身についたが、疲れがたまってしまった。「ときめき3」の世界も現実と同じ。能力アップに関わるコマンドを実行することで、主人公は体力を失い、ストレスを増やしてしまうのだ。病気やノイローゼにならないよう、休養／のんびりコマンドをうまく活用しよう。

能力アップを目的とした平日コマンドの効果

文系	文系の能力アップを中心に、理系、芸術の能力もわずかに上昇。文系に関する話題も身につく。
理系	理系の能力が大きく伸び、文系、芸術の能力もやや上がる。理系に関する話題も手に入る。
芸術	芸術の能力の上昇とともに、文系、理系も少々アップ。芸術に関する話題にも詳しくなる。
運動	運動の能力がアップする。値が高いと、水泳大会などの体育系イベントで結果が良くなる。

部活は早めに入り、月2週ぐらい専念したい。

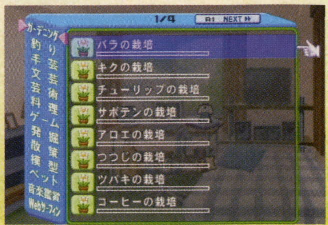
部活経験値を上げていけば、練習試合は連戦突破!

POINT 2 体育系の部活に入ったら本気になろう

体育系の部に入部すると、毎月第3日曜日に部活練習日の予定が入るが、それだけで満足してはダメ。これまでの部活動で上げた部活経験値が練習試合で審査され、他校の生徒よりも低いと負けてしまう。部活に所属をしているのに遊び半分で参加していると、ズルズルと試合で負け続け、女の子もいい顔をしない。部活動をするなら、勉強よりも試合での勝利を目標にすること。

POINT 3 休日の情報収集と趣味を重視する

休日はデートをメインに消費されるが、趣味と情報収集ができるチャンスでもある。特に趣味はアイテムを入手するだけでなく、すぐにデートで役立つ話題も身につけることができる。最初は、短時間でできるガーデニングがオススメだ。



ガーデニングで作った花は、女の子へのプレゼントとしても喜ばれる。

©2001 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

女♥の♥子♥の♥好♥み♥と♥友♥好♥関♥係♥を♥知♥る

牧原 優紀子
Yukiko Makihara

■誕生日：9月11日
■血液型：O型
■所属部：野球、サッカー、陸上のいずれか

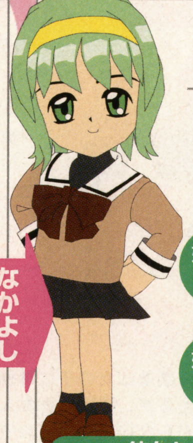
好みの服装 カジュアルな服装が好印象。白か黒の上着と、綿パンの組み合わせがいい。スニーカー派。

好きな話題 RPGなどのゲームの話題に敏感。詳しい攻略情報があれば、熱心に聞いてくれる。

彼女とつき合う重要ポイント

だれにでもやさしく、繊細な感情を持つ女の子。デートに誘うなら、動物が関係する場所やゲームセンターなど。

なかよし



相沢 ちとせ
Chitose Aizawa

■誕生日：6月8日
■血液型：A型
■所属部：放送部

好みの服装 服装にきびしい。黒シャツと黒の綿パンツ、スニーカーという無難な合わせ方が好まれる。

好きな話題 留学に興味あり。文系の能力を上げて英語に関する話題を広げ、おどろかせてやろう。

彼女とつき合う重要ポイント

関西弁の彼女には、ノリよくツッコミを入れて話そう。流行の人気スポットへ誘うと喜んでもらえる。

御田 万里
Mari Oda

■誕生日：8月14日
■血液型：AB型
■所属部：演劇部

好みの服装 チェックがきびしいので、公園デートでも背広の上下に革靴を合わせるぐらいがいい。

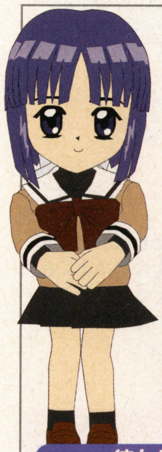
好きな話題 美しいものが好き。美術の能力を上げて、その知識を披露すれば見直してくれる。

彼女とつき合う重要ポイント

理想的な関係は、女王様とそのしもべ。常に彼女の美しさをたたえるべき。デートするなら美術館がいい。

なかよし

なかよし



橘 恵美
Emi Tachibana

■誕生日：2月6日
■血液型：A型
■所属部：合気道部

好みの服装 ジーンズよりも綿パンツ。カジュアルな服装より、フォーマルなイメージで。

好きな話題 純日本的なものが好き。ガーデニングの話題で、キクやツバキの栽培の話をすると、好印象。

彼女とつき合う重要ポイント

まじめで物静かな彼女の前では、あまりハシャギすぎないように。人混みの少ない、落ち着く場所が好み。

なかよし

神条 芹華
Serika Shinjo

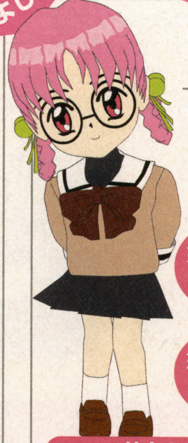
■誕生日：4月18日
■血液型：A型
■所属部：帰宅部

好みの服装 シックな服装の彼女をならって、上着は黒か白シャツ、黒の綿パンツを合わせよう。

好きな話題 手芸好きという、意外な一面を持っている。それに関する話題をふれば盛り上がるはず。

彼女とつき合う重要ポイント

カワイイよりも、カッコイイと思われたいのが彼女の本音。デートスポットは、自然のある場所がいい。



河合 理佳
Rika Kawai

■誕生日：5月11日
■血液型：B型
■所属部：科学部

好みの服装 黒ぶちメガネを服装にうまく合わせると、高ポイント。どちらかというと革靴派かも。

好きな話題 理系の能力アップで身につく理系全般の話題や、シューティングゲームの話に目がない。

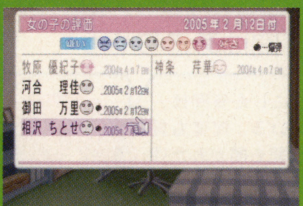
彼女とつき合う重要ポイント

わがままなので、選択肢は同意する方向に徹しよう。デートするなら、マニアックな電気街で決まり！

女の子を差別しない人気者に！
楽しい友達と思われるように、本命以外ともたまにデート。

放っておくと悪いウワサを流される
連絡をとらない女の子は傷つき、冷たい男だとウワサされる。

「ときめき3」モテ道コラム 本命を大事にしつつ、すべての女の子といいつき合いを維持していくのが理想



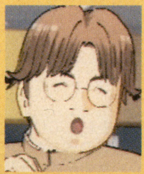
プロフィールで好感度をチェック
女の子の好感度は、電話でたずねたあとにプロフィールで確認可能。不満を表す爆弾マークのチェックは電話で聞こう。

プレイヤーに相手にされない女の子がいると、たちまち悪いウワサが広まり、女の子全体の評価がガクンと落ちる。本命の女の子ばかりを追いかけていると、陥りやすいケースがこれだ。知っている女の子は全員、たまにでいいのでデートに誘い、楽しませてあげよう。攻略のカギは八方美人！

矢部と白鳥が恋の障害をQ&Aで解決する

Q 新しい女の子と出会えない

平凡すぎる男は見向きもされないからな



1つのことに集中しすぎてるんじゃないの?

A いろいろなコマンドで能力を上げてみる

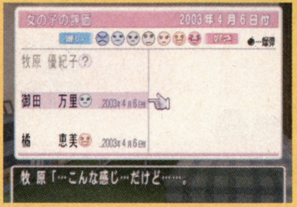
さまざまな分野に興味を持って、自分に足りない能力をアップさせてみよう。たとえば絵を描いてみたり、のんびり昼寝をしてみれば、新たな出会いがきっとやってくるはずだ。

Q 好感度はどうやって知る?

女の子の情報網を使って早めに手を打つべきだよね

ドンカンな男は嫌われるぞ!!

A 女の子に電話すると現在の好感度がわかる



好感度は女の子に電話で教えてもらえるが、電話した本人の気持ちはわからない。別の女の子に聞く必要があるのだ。ただし、相手と親密状態になったら、この質問は厳禁!

Q 女の子の電話番号を知りたい

下校中の女の子はガードがカタイんだよ

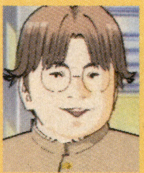
やはり、ここは女性がリラックスしたときがねらいだな

A デートのあとに発生する喫茶イベントで聞こう

デートのあとによる喫茶店で電話番号を聞くと、女の子は喜んで教えてくれる。下校中にデートの約束を成功させたいところだ。そのほか、誕生日、趣味も聞き出しておくべき。

Q 服装の組み合わせを教えて

1回ほめられたからといって連続で同じ服を着ていくな!



暑いときと寒いときで2パターンぐらいあればいいよ

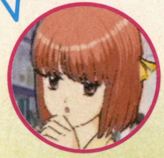
A ムリにコーディネイトを変える必要はない

デート前のコーディネイトは、相手にほめられるより、イヤな顔をされない服装をめざそう。好みの服装でも2回連続で着ていくと、女の子はよく思わない。だからといって全体を変える必要はなく、上着を変えるぐらいの変化をつけるだけでOKだ。服装が気に入らないと、女の子はその場で帰ってしまう。念のため、デート前の着替え前に、必ずセーブしておくといい。

******デートで嫌われる6つの条件をチェック******

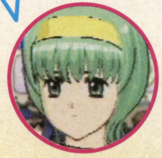
1. テスト前に誘うのはダメ

期末テスト前の休日は、女の子たちも勉強に忙しい。そんなときに誘ったら、常識を疑われるのは当然のこと。スケジュール帳のマークを見て、テスト前のデートは絶対にさけるべき。



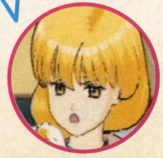
2. 待ち合わせ場所を間違えないで

デートにでかける前は、待ち合わせ場所を指定する選択肢がある。ここで間違えると、相手の女の子はカンカン。2日連続のデートや、ゲーム再開時は忘れやすいので要注意だ。



3. 最低限のオシャレをしてほしい

海に行くからといって、サンダルばきはいただけない。服装チェックはデートの場所に関係せず、季節と女の子の好みにかかっている。ダサイ服などは、ムリに身につけずに封印!

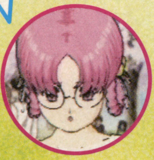


4. ムードぶちこわしの返答はNG

映画を見て感動しているところに、「お涙ちょうだいモノだね」なんていったら、相手はムッとするだろう。女の子の性格から最良のセリフを想像し、その場のムードを大切にしたい。

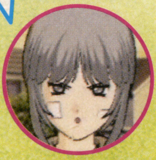
5. 同じ質問はあきちゃう

一度でも話題にした質問は、女の子が覚えている。何度も質問すると、「この間も聞かれたけど……」と、よくない印象を与えてしまう。ここは質問をせず、切り上げたほうがベター。



6. 親密な関係になったら私だけを見て

デートを重ねるうちに、女の子がほおを赤く染め、主人公をしたってくるようになる。こうなったら、彼女の前でほかの女の子の話をしてはいけない。相手を傷つかせてしまう。



ゲーム開始から2年目初冬までのデートスポットを完全ガイド

Spring 2002 春のデートスポット

4月/5月

最初のデートはあまり遠出をせず、近場に誘ったほうが女の子はOKしてくれやすい。桜並木が美しい丘の上公園や、ショッピング街から攻めてみよう。

4〜5月の特別な催し

丘の上公園
4月下旬まで桜が見頃

海
潮干狩りの季節

山
牧場で乗馬体験ができる

映画館
けっきょく南極物語
(ファミリードラマ)

4〜5月に選べるスポット

丘エリア
●河川敷公園●丘の上公園
●ショッピング街●ゲームセンター

街エリア
●映画館●電気街

市外エリア
●美術館

県外エリア
●遊園地●動物園●山●海

期日限定イベント情報

もえぎの神社
4/28 フリーマーケット
(雨天中止)

1日のみ開催。事前に情報HP、もえぎのウォッチャーを見ておくこと。

Summer 2002 夏のデートスポット

6月/7月/8月

7月からは海水浴に行けるようになる。女の子のプライベートな水着が見られるのは現在ここだけ。また、縁日や花火大会では、女の子が浴衣姿で登場。

6〜8月の特別な催し

山
牧場で乗馬体験ができる

映画館
けっきょく南極物語
(ファミリードラマ)

コンサート会場 NEW
色彩
(人気バンドのライブ)

6〜8月に選べるスポット

丘エリア
●河川敷公園●丘の上公園
●ショッピング街●ゲームセンター

街エリア
●映画館●電気街●コンサート会場

市外エリア
●美術館

県外エリア
●遊園地●動物園●山●海
(6月は選択不可)

期日限定イベント情報

もえぎの神社
8/25 縁日

夜店のミニゲーム、「カエルとばし」か「スマートボール」のどちらかが遊べる。高得点で景品ももらえる。

丘の上公園
7/28 納涼花火大会

夏休みの最後の休日を飾るイベント。ぜひとも女の子を誘っていきたい。同級生と出会うことも?

Autumn 2002 秋のデートスポット

9月/10月/11月

小劇場がオープンする以外にも、これまであったデートスポットで特別な催しが目白押し。ゲームセンターのホッケーゲームは実際に遊ぶことが可能。

9〜10月の特別な催し

山
11月下旬まで紅葉の季節

美術館
ルネサンスの夜明け展

小劇場 NEW
1人芝居・七人の左遷

映画館
11月までけっきょく南極物語
(ファミリードラマ)

ゲームセンター
ホッケーゲーム稼働

9〜10月に選べるスポット

丘エリア
●河川敷公園●丘の上公園
●ショッピング街●ゲームセンター

街エリア
●映画館●電気街
●コンサート会場●小劇場

市外エリア
●美術館

県外エリア
●遊園地●動物園●山●海

期日限定イベント情報

もえぎの神社
10/27 フリーマーケット
(雨天中止)

春のイベントと同じ1日限り。骨董品好きな女の子を誘うといいかも。

Winter 2002—2003 冬のデートスポット

12月/1月/2月

ウインタースポーツの季節到来。スキー場に女の子を誘うと、個性あふれるスキーウエアを披露してくれる。映画館の上映作品も久々に入れ替わる。

12〜2月の特別な催し

遊園地
12月1日〜1月31日まで
ルミネファンタジー開催

山
スキー場営業

映画館
王家の谷(冒険アクション)

コンサート会場
KNM交響楽団
(クラシックコンサート)

スケート場 NEW
2月末日まで限定営業

水族館 NEW
大型水族館オープン

新しく登場した水族館は、どの女の子を連れていっても評判がいい。

12〜2月に選べるスポット

丘エリア
●河川敷公園●丘の上公園
●ショッピング街●ゲームセンター

街エリア
●映画館●電気街●小劇場
●コンサート会場●スケート場

市外エリア
●美術館●水族館

県外エリア
●遊園地●動物園●山●海

攻略 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX

攻略第2回 PS2 プレイステーション2

- ●発売元:バンダイ/開発元:カプコン
- ●発売中(12月6日発売)●6,800円
- プレイヤー:1~2人
- ジャンル:ACT(チームバトルアクション)
- 使用ブロック数:専用メモリカード150KB~
- ディスク:1枚
- 対応:デュアルショック2、USBモデム、USBキーボード、専用ハードディスク
- ホームページアドレス:http://www.gundam.channel.or.jp/goods/videogame/evsz_dx/
- 備考:通信対戦は4人プレイ。

まずは基本的なことをおさらいしてから先に進もう!!

さて、今回の攻略は宇宙空間での戦闘におけるポイント解説、そして射撃系武器の分析、ミッションモード攻略第2回といった内容でお届けしていこう。と、その前にこのゲームの初心者のために、基本をおさらいをしておくとしよう。ポイントは、立ち止まらないこと、敵の攻撃をステップで回避、相手のスキをねらった攻撃の3つ。ただし、例外的な機種もあるの、そこは応用を利かせよう。

基本① 立ち止まるな!

敵はあらゆる位置から攻撃を仕掛けてくる。画面にロックオン警告が表示されたら、ねらい撃ちされないよう動くように。

ステップなどで動き回ろう。敵を画面上におくのも基本だ。

基本② ステップで回避!

ステップの回避能力が高いので、敵の攻撃は素早くステップで回避しよう。敵との間合いを詰めるときにも使えるぞ。

このゲームでステップは重要。敵の動き、攻撃をよく見よう!

基本③ 相手のスキをねらえ!

相手も同様にこちらの攻撃を回避してくる。そこで、相手の攻撃硬直中やジャンプやステップの着地時をねらってみよう。

対戦では特に攻撃が当たらなくなる。相手のスキをねらおう!!

ドリマガGDX GUIDE⑥ ~宇宙空間での戦闘~

地上とは違う宇宙空間での動きをマスターせよ!!

宇宙空間は重力がないため、地上とは異なった戦闘の感覚に戸惑う人もいるはず。そんな人のために、宇宙空間における戦闘のポイント解説していこう。まず、基本的な方向キーの操作は同じだ。↑で前に、↓で手前に、←→で横方向への移動になる。ただ、空間が上下左右360度に広がっているわけだから、地表面での戦闘とは異なり機体の下方向から攻撃を受けることもある。油断は禁物だ。

通常時の動きは?

方向キーによる移動方向は同じだが、それは自機と相手を結んだ線を軸としたもの。地表がないので、同じ方角への移動というのとはちょっと違うのだ。

前や横という移動は同じだが、方角は違ってくる。

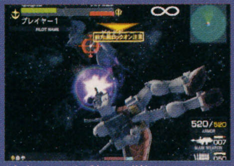
ブースト使用時の動きは?

単純にジャンプボタンを使用した場合は、ブーストをふかして機体の頭方向へ加速。↓入力だと機体が反転して頭方向へ加速する。地上とは違う要素だ。

重力がない宇宙空間では下降という状態がない。

CHECK!! 宇宙空間での攻撃のポイントは?

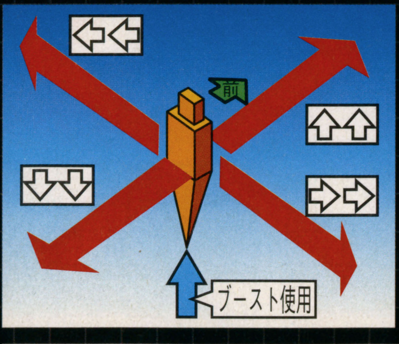
相手の動きが止まった瞬間はもちろんのこと、相手の移動している方向の軸に入り、後方から射撃系武器で攻撃するのも効果的だ。さらに、相手がこちらを意識していない状態がベストだろう。



地上よりも動きが激しいぶん、ねらうポイントが重要。

空中ダッシュを使え!!

宇宙空間でワンランク上の戦闘を行うには、空中ダッシュによる高速移動を使えるようになろう。地上と違い、空中ダッシュ後に方向キーを入れっぱなしにしていると、その方向へブーストゲージがなくなるまで高速移動をし続けるのだ。ただし、ブーストゲージ自体の回復が早いとはいえ、ゲージ切れで動きが止まった瞬間はねらわれやすい。使い切るよりは余裕を残すようにしたい。



ジャンプボタンを少し押してキー入力。

動きが止まるとねらわれやすい。注意!!

途中で方向転換も可能だ! 方向キーを入力した状態のままなら、高速移動中に別方向への方向転換も自由に可能だ。

CHECK!! 水中での動きを思い出せ!

水中で水陸両用MS(モビルスーツ)が高速移動ができるのは前作から。それと同じ方法で、同じような高速移動がほかのMSも宇宙空間でできるようになっている。

アーケード版の前作では水陸両用MSにだけあった特徴だ。

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 2001 © CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

ドリマガGDX GUIDE⑦
～武器の特徴について～

それぞれの武器が持つ特徴を覚えよう!!

各機体の各武器にはそれぞれ特徴があり、同じような武器でもその威力や弾速が違ったりする。そこで、ビームライフル系の武器を例に比較してみようと思う。さらに、各MS射撃系の武器について、そのリロード時間などについても調べてみたので参考までに。また、特徴的な武器について3機体を例に簡単に解説する。

武器の特徴を知ることでより戦いやすくなるはずだ。

ビームライフルの威力を知る

ビームライフル系を持つ機体は、ガンダムなど7機体。それに内蔵ビーム兵器を持つズゴック2機を含め、それぞれをランクで表し比較してみた。ちなみに、ガンキャノンのビームライフルは弾速自体はBランクだが、撃ち出すのが遅い。

MS(武器)	弾速	ダメージ
ガンダム(ビームライフル)	A	129
ガンキャノン(ビームライフル)	B⁻	108
GM(ビームスプレーガン)	B	85
陸戦型ガンダム(ビームライフル)	B	108
陸戦型GM(ビームライフル)	C	85
ゲルググ(ビームライフル)	B	118
シャア専用ゲルググ(ビームライフル)	A	129
ズゴック(ビーム砲)	D	85
シャア専用ズゴック(ビーム砲)	B	85

※データは編集部で独自に算出したものです。ダメージ値は対戦(1VS1)でザクを相手にした数値を参考にしています。

機体別特徴 ジオングのサイコミュ

射撃＋格闘で腕を切り離し、相手の近くまで飛んでいって自動的に攻撃する。切り離す際に方向キーを入力すれば、相手のどの方向から攻撃するかが決められる。また、ロックオンしていない状態で切り離すと、ロックオンまで自機の近くで待機状態となる。

サイコミュを両腕とも切り離すと襲撃不能になる。注意!

機体別特徴 ギャンのハイドボンブ

１回の操作で5つの機雷を前方にばら撒くと漂いはじめ、それに何かが触れるか、約7秒間放置すると爆発する。

機体別特徴 ドムの拡散ビーム

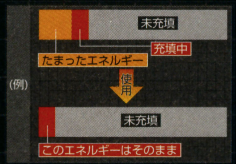
胸の部分から閃光が放たれ、触れた相手を一瞬よろめかせられる。ただ、間合いは短く、ダメージもわずかだ。

それぞれのリロード

射撃系の武器は残弾数というものがあり、弾切れになるとリロードするまで使用できない。そのリロードのタイプや時間も、それぞれの武器によって異なっている。そこで、サブウエポンを含めた射撃系武器のリロードについて調べてみたぞ。

A ビーム系はつねに回復している!!

ビーム系の武器は、１発撃つごとにそのつどエネルギーが充填される。そのため、全弾がリロードされなくても、１発分でもたまれば使用可能。



消費するのは１発分。途中までたまったぶんはちゃんと残る。

B 陸戦型マシンガンの特性

自分の操作で好きなタイミングでリロードができる。陸戦型2機種のみ装備。

射撃 ＋ ジャンプ

弾が残っていてもリロードができるのも特徴だ。

C 通常は使い切りリロード

A、B以外の武器は使い切ってからリロードが始まり、完全に終わるまで武器が使えない。

ほとんどはこのタイプ。残弾数に注意が必要だ。

各射撃系武器のリロード時間など

MS	武器名	リロード時間	タイプ	弾数
ガンダム	ビームライフル	8秒/1発	A	10(1)
	ハイパーバズーカ	13秒/フル	C	15(1)
	バルカン	6秒/フル	C	50(2～10)
ガンキャノン	ビームライフル	8秒/1発	A	4(1)
	ガンキャノン砲	2秒/フル	C	6(1～2)
ガンタンク	キャノン砲	2秒/フル	C	6(1～2)
	ボップミサイル	6秒/フル	C	90(2～8)
GM	ビームスプレーガン	8秒/1発	A	12(1)
	バルカン	6秒/フル	C	40(2～10)
ボール	キャノン砲	7秒/フル	C	20(1)
陸戦型ガンダム	ビームライフル	8秒/1発	A	10(1)
	100mmマシンガン	――	B	60(2～5)
	ロケットランチャー	13秒/フル	C	15(1)
	180mmキャノン	10秒/フル	C	20(1)
	ミサイルランチャー	5秒/フル	C	6(2)
	胸部バルカン	10秒/フル	C	30(1～6)
陸戦型GM	ビームライフル	9秒/1発	A	10(1)
	100mmマシンガン	――	B	50(2～5)
旧型ザク	ザクマシンガン	10秒/フル	C	140(2～5)
	ザクバズーカ	14秒/フル	C	15(1)
	クラッカー	4秒/フル	C	2(1)
ザク	ザクマシンガン	10秒/フル	C	140(2～5)
	ザクバズーカ	14秒/フル	C	15(1)
	マゼラトップ砲	11秒/フル	C	30(1)
	クラッカー	4秒/フル	C	2(1)
	ミサイルポッド	7秒/フル	C	6(3)
シャア専用ザク	ザクマシンガン	11秒/フル	C	140(2～5)
	ザクバズーカ	15秒/フル	C	15(1)
	クラッカー	4秒/フル	C	2(1)
グフ	5連装マシンガン	3秒/フル	C	40(2～5)
ドム	ジャイアント・バズ	10秒/フル	C	10(1)
	拡散ビーム	5秒/1発	C	1(1)
リック・ドム	ジャイアント・バズ	10秒/フル	C	10(1)
	拡散ビーム	5秒/1発	A	1(1)
ゴッグ	メガ粒子砲	5秒/1発	A	2(1)
	魚雷	10秒/フル	C	12(2)
ズゴック	ビーム砲	8秒/1発	A	10(1)
	頭部ロケット砲	11秒/フル	C	42(6)
シャア専用ズゴック	ビーム砲	9秒/1発	A	10(1)
	頭部ロケット砲	11秒/フル	C	48(6)
アッガイ	頭部バルカン	3秒/フル	C	24(1～8)
	ロケット砲	10秒/フル	C	10(1)
ゾック	メガ粒子砲	2秒/4発	A	8(4)
	頭部メガ粒子砲	2秒/1発	A	1(1)
ギャン	ニードルミサイル	2秒/フル	C	10(5)
	ハイドボンブ	3秒/フル	C	10(5)
ゲルググ	ビームライフル	9秒/1発	A	10(1)
シャア専用ゲルググ	ビームライフル	9秒/1発	A	10(1)
ジオング	腕部ビーム砲	8秒/1発	A	30(5)
	頭部ビーム砲	3秒/1発	A	1(1)

※リロード時間はおよその値で、正確にはもっと細かい数値になります。
※弾数の()内の数値は、1回の攻撃で発射できる弾数です。

ドリマガGDX GUIDE⑧ ～ミッションモード～

連邦&ジオンのミッションワンポイント攻略!!

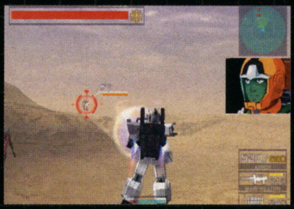
ミッションモードを前回の続きから攻略。今回は、連邦軍が16ミッション、ジオン軍が8ミッションについて解説などをしていこう。ジオン側はまだ激しい動きはないが、連邦側はついにオデッサ作戦が発令し、一度に発生するミッション数が多くなってくる。そのため、ミッションの出現順はしっかりと把握しておくこと。

CHECK!! ギレンの演説

ガルマの戦死後、しばらくすると国葬におけるギレンの演説がはじまるぞ!!

機体レベルによって装備武器の弾数も変化する!

機体のレベル(★の数)によって、途中で入手した武器を装備してもその弾数が変化するのだ。今回までの攻略で入手できるMSと武器で、その差を比較してみよう。参考までに、アーケード、対戦での弾数も一緒に表記しておく。



機体レベルが上がるほど、武器の弾数は多くなる。

軍	MS	装備武器	なし	★	★★	アーケード・対戦
連邦軍	陸戦型ガンダム	ビームライフル	11	12	13	10
		100mmマシンガン	80	100	120	60
		ロケットランチャー	25	30	35	15
		180mmキャノン	25	30	35	20
ジオン軍	旧型ザク	ザクマシンガン	160	180	200	140
		ザクバズーカ	20	25	30	15
	ザク	ザクマシンガン	200	220	—	140
		ザクバズーカ	20	25	—	15
		マゼラトップ砲	30	35	—	30
		ミサイルポッド	6	7	—	6

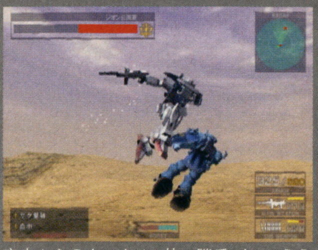
攻略POINT ミッションの消滅に要注意!!

ミッションには特定のイベントが発生すると消滅するものがある。今回攻略している連邦のミッションのなかには、ククルス・ドアンやセイラ救出など、オデッサ作戦の発令とともに消滅するものが多数あるので注意しよう。

どの順番でミッションをこなしていくかがポイントになる。消えるものは先に!!

攻略POINT 陸戦型ガンダムの空中ダッシュ格闘

今回あたりから陸戦ガンダムに乗る機会が増えると思うが、そんなこの機体の特徴を1つ。空中ダッシュ中の格闘攻撃がタックルなのだが、武器を持ち替えないので射撃系武器を手にしたまま格闘攻撃が出るのだ。これは便利!!



空中からのタックル。使い勝手がいいうえに武器の持ち替えがないのは大きいだろう。

E.F.S.F. 連邦軍ミッション

シャアやランバ・ラルといったジオンのエースパイロットと遭遇する機会が増えるなか、強力なMSも次々入手できる。難易度も少しずつ高くなってきているので、気を引き締めてとりかかろう。

ガンキャノンやガンタンク入手でいっきに戦力アップか!?

今回までの攻略で入手できるMS

MS	耐久値	初期装備
ガンキャノン	560	ビームライフル(4)、ガンキャノン砲(6)
ガンタンク	640	キャノン砲(6)、ポップミサイル(90)
陸戦型ガンダム★★	520	100mmマシンガン(120)、胸部バルカン(40)
陸戦型ガンダム★	500	100mmマシンガン(100)、胸部バルカン(35)
陸戦型ガンダム	480	100mmマシンガン(80)、胸部バルカン(30)
陸戦型GM★★★	480	100mmマシンガン(90)
陸戦型GM★★	460	100mmマシンガン(80)
陸戦型GM★	440	100mmマシンガン(70)
陸戦型GM×2	420	100mmマシンガン(60)
GM	400	ビームスプレーガン(12)、頭部バルカン(50)
GM★	420	ビームスプレーガン(14)、頭部バルカン(60)
ボール	350	キャノン砲(100)
ボール★	360	キャノン砲(120)
ドム(ろ獲)	480	ジャイアント・バズ(50)、拡散ビーム砲(1)

⑮ガウを撃墜せよ	EASY	
勝利条件	ガウ撃墜	ステージ
敗北条件	作戦時間オーバー、自機撃破	シアトル
特殊条件	僚機出撃可能	

僚機を出すなら楽だが、そうでないならザクを素早く倒して、次が出てくるまでの時間でガウを攻撃。

ガウの真下に入ると爆撃されて危険だ。

⑯量産型モビルスーツ実戦テスト	NORMAL	
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	衛星軌道2
特殊条件	現地のGMで出撃	

連邦軍としては初の宇宙空間で旧型ザクとザクを相手にGMのテスト。作戦終了後にはGMが支給される。

ビームスプレーガンを主武器として戦え。

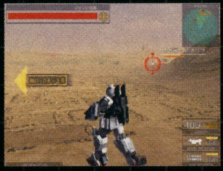
⑰輸送部隊護衛	NORMAL	
勝利条件	ミデア5機が作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	ミデア5機撃墜、自機撃破	太平洋
特殊条件	—	

マゼラトップ砲を持ったザクを山の上でほったらかしにしないこと。ミデアは簡単に落とされてしまう。

狭いエリアだが地上のケアはしっかり!!

⑱先行試作モビルスーツ実戦テスト	EASY	
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	タクラマカン砂漠
特殊条件	現地の陸戦型ガンダムで出撃	

マゼラアタック全部を撃破すれば戦力ゲージ的に稼げる。が、その手間とザクに対するリスクも伴う。



開始直後からいきなりロックオン状態。

⑲巡洋艦護衛	NORMAL	
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	サラミス撃沈、自機撃破	衛星軌道1
特殊条件	—	

こちらの攻撃でサラミスを傷つけないように。特に、サラミスに張りついたザクを攻撃する際には注意だ。

サラミスに近づく機体を優先的に撃破。

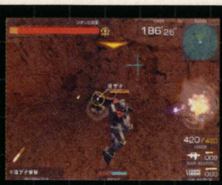
⑳ホワイトベース防衛	VERY HARD	
勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	ホワイトベース撃沈、自機撃破	ニューヤーク
特殊条件	—	

注意すべきはシャア。こちらの攻撃で減る耐久値はわずかで、まともに戦うとこちらが痛い目にあう。

ガウは放っておいてよし。自滅する。

㉑敵の捜索・撃破		NORMAL
勝利条件	敵軍戦力ゼロ、作戦時間終了	ステージ
敗北条件	自機撃破	テキサスコロニー
特殊条件	僚機出撃可能	

時間切れでもミッションクリアとなるので、機体を傷つけたくなければ逃げ回るのも1つの手段だ。



腕に自信があればどんどん攻めていこう。

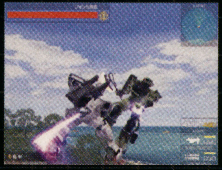
㉒新装備実戦テスト		VERY EASY
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	タクラマカン砂漠
特殊条件	現地の陸戦型ガンダムで出撃	

旧型ザクは1撃で倒せるので、難易度も表示どおりたいしたことはない。終了後にビームライフル入手。

オデッサ作戦発令後まで後回しでもOK。

㉓敵モビルスーツの捜索・撃破		HARD
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	太平洋
特殊条件	—	

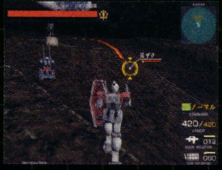
ククルス・ドアンの乗るザクを相手に戦闘。ここでの敵はこれ1機だけで、撃破すればミッション終了だ。



相手は格闘戦メインで挑んでくるぞ。

㉔ルナツー防衛		NORMAL
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	ルナツー
特殊条件	僚機出撃可能	

ここにくるまでにガンタンクが支給されていると思うので、砲台と化してここは乗りきろう!!



僚機を出撃させ負担を軽くするといい。

㉕敵新型モビルスーツを撃破せよ		NORMAL
勝利条件	ドム3機撃破	ステージ
敗北条件	ドム3機が作戦エリアを離脱、自機撃破	ニューヤーク
特殊条件	僚機出撃可能	

ドムを3機といっても黒い三連星ではない。ただ、ほかのザクを相手にしているとドムが離脱してしまう。

作戦終了後にこのドムを入手できる。

㉖輸送部隊救出		NORMAL
勝利条件	ミデア5機が作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	ミデア3機撃墜、自機撃破	黒海南岸森林地帯
特殊条件	—	

広い範囲で敵が出現するため、すべてをフォローするのは大変。ガンタンクで高台で砲台と化していると楽。

いつまでも同じ敵を相手にしていないこと。

㉗友軍モビルスーツ救出		VERY HARD
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	友軍ガンダム撃破、自機撃破	タクラマカン砂漠
特殊条件	—	

セイラを救出。ランバ・ラルの乗るグフは強いが、基本的にガンダムに向かっていくので相手にしないこと。

アコースとコズンのザクでコストを稼げ。

㉘Gファイター運用テスト		NORMAL
勝利条件	ザンジバル撃沈	ステージ
敗北条件	Gファイター撃破、自機撃破	黒海南岸森林地帯
特殊条件	現地のガンダムで出撃	

Gファイターに乗ってザンジバルを攻撃。自由度は奪われるが、下からの攻撃に当たりにくくなり安全だ。

Gファイターの上で動くと落ちてしまう。

㉙新装備テスト		VERY EASY
勝利条件	ターゲット12機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	ジャブロー地上
特殊条件	現地の陸戦型ガンダムで出撃	

弾数も多く、威力も高いので機体に当たればほぼ1撃で撃破できるので簡単にクリアできるはず。

終了後にはロケットランチャーを入手。

㉚新装備実戦テスト		VERY EASY
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	グレートキャニオン
特殊条件	現地の陸戦型ガンダムで出撃	

構えてから撃ち出すため動作が若干遅い。相手の動きが止まった瞬間よりも、動きを予想して撃つほうがいい。

作戦終了後にはこの武器を入手できる。

ZEON ジオン軍ミッション

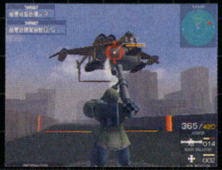
やはり、難関はアムロのガンダムを相手にするミッションだろう。時間内に倒せることはまずないので、いらぬ傷を受けないよう、牽制程度で済ませておこう。ギレン総帥の演説もあるぞ!

今回までの攻略で入手できるMS

MS	耐久値	初期装備
旧型ザク★★	440	ザクマシンガン(200)、クラッカー(3)
旧型ザク★	420	ザクマシンガン(180)、クラッカー(2)
旧型ザク×2	400	ザクマシンガン(180)、クラッカー(2)
ザク★	460	ザクマシンガン(220)、クラッカー(2)
ザク	440	ザクマシンガン(200)、クラッカー(2)
グフ★	500	5連装マシンガン(60)
ドム★	500	ジャイアント・バズ(55)、拡散ビーム砲(1)

⑨敵輸送部隊を攻撃せよ		EASY
勝利条件	ミデア5機撃墜	ステージ
敗北条件	ミデア5機が作戦エリアを離脱、自機撃破	シアトル
特殊条件	僚機出撃可能	

ザクバズーカは正面から撃てばミデアを一撃で撃墜できる。陸戦型GMよりもミデア優先で戦うように。



ミデアの侵入ポイントからねらうといい。

⑩「木馬」攻撃部隊支援		HARD
勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	自機撃破	衛星軌道2
特殊条件	—	

作戦時間内をねばれば勝ち。ガンダムはハンマーを装備しているので、近づかないで牽制にとどめておこう。

鬼のように強いアムロはシャアに任せよう。

⑪ガウ攻撃空母護衛		EASY
勝利条件	ガウが作戦エリア離脱	ステージ
敗北条件	ガウ撃墜、自機撃破	ヒマラヤ山脈
特殊条件	僚機出撃可能	

ミサイルランチャーを持った陸戦型ガンダムさえ抑えてしまえば、ガウが撃墜される心配はない。

ガウがエリア内にいる時間は短い。

⑫地上部隊支援		HARD
勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	自軍戦力ゼロ、自機撃破	グレートキャニオン
特殊条件	—	

ガンキャノンもガンタンクも離脱していくが、放っておくと自軍の戦力がどんどん削られていくので注意。

自機の攻撃で動きを止めるのがポイント。

⑬試作モビルスーツ救出		EASY
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	友軍ドム撃破、自機撃破	タクラマカン砂漠
特殊条件	—	

救出対象のドムも戦力になるほか、陸戦型ガンダムと陸戦型GMはそれほど強力な敵ではない。

こんなところで機体を傷つけないように。

⑭ガウ攻撃空母防衛		NORMAL
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	ガウ撃墜、自機撃破	ニューヤーク
特殊条件	僚機出撃可能	

出てくる順に素早く対応しよう。自機だけでも十分に戦えるので、ここはほかの機体を温存したいところ。

長丁場になるので攻撃力のある武器を。

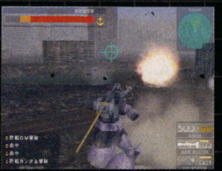
⑮敵新型戦艦の偵察		HARD
勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	シャア専用ザク撃破、自機撃破	ニューヤーク
特殊条件	—	

カイに続いてアムロが出撃してくる。両機ともシャアが相手をするので、放っておいても問題はないだろう。

残り30秒でシャアとガルマの会話が。

⑯地上戦用モビルスーツ実戦テスト		EASY
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	シアトル
特殊条件	現地のドムで出撃	

陸戦型ガンダムと陸戦型GMは、ジャイアント・バズがヒットしてもダウンしない。そこを突いて攻めよう!!



味方のドムとたたみ掛けるように攻撃。

●各ミッションにあてられている番号は「ドリマガ」で便宜上つけたものです。出現順や進行順序を表記したものではありません。

攻略 攻略第2回

Rez

PS2 プレイステーション2

●セガ／UGA（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）●発売中（11月22日発売） ●トランスバイブレーター同梱版8,800円　通常版6,800円	プレイヤー 1 人	ジャンル SHT（ミッドナイトハイ・シューティング）	使用メモリ：専用メモリカード54キロバイト ディスク：1枚	対応等 デュアルショック2、トランスバイブレーター対応
ホームページアドレス：http://www.u-ga.com/		備考：トランスバイブレーターは、PS2のUSBポートに差し込んで使用する、強い振動ユニットです。※DC版も発売中。		

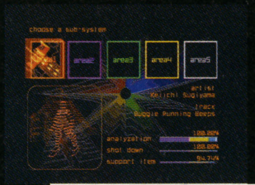
Rez™

キミはBEST ENDINGを見たか？

この「Rez」に用意されたいくつかのエンディングの中で、最も見るのが難しいと思われるベストエンディングの条件をここに公開。

BEST ENDINGの条件 全エリアの撃墜率98%＋final formでEDENを解放

ベストエンディングを見るは、全エリアの撃墜率を98%以上にし、なおかつfinal formでEDENを解放するのが条件だ。かなり難易度の高い条件だが、シューティングを意識して何度もプレイすれば、必ず光が見えるはず。ノーマルモードをあらためてプレイしてみよう。

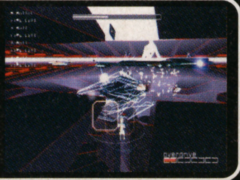


撃墜率はハイスコア同様データに記録される。

final formでクリアするのがかなり難しい。

TOPICS ① 真のエンディングとは？

撃墜率はセーブされるのでなんとかなると思います。EDEN戦では、ミスしたら黒いポッドを撃って回復してください。（ディレクター・小林）

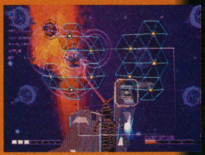


撃墜率98%への道

撃墜率は各ステージのプレイのたびに記録されるので、何度も挑戦してみるのがまずは基本だ。

［1］敵の出現パターンと耐久力を知る

どの敵がどこで現れ、どれだけの数を撃ち込めば倒せるのかをある程度把握しておこう。ロックオンと連射を使い分ければ完璧だ。また、一部撃墜率にはカウントされない敵の存在も覚えておこう。

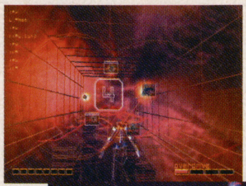


［2］オーバードライブをうまく使う

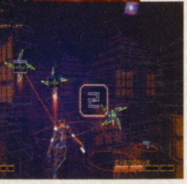
小林Dいわく「オーバードライブは撃墜率100%を目指すためのもの」だそうだ。通常のレーザーでは破壊しきれないほど数多く出現した敵を一掃するのに使うのだ。何度もプレイして、使いどころを覚えよう。

HACKING Area1 エリア1

難易度は低めなので、撃墜率100%も夢ではない。layer 3～5あたりで出る敵は、画面外に消えるまでが早いので、危ないと思ったら躊躇せずにオーバードライブを使っていこう。



layer3のIPSにオーバードライブを。



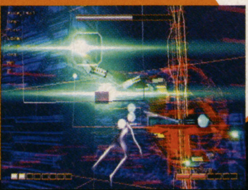
TMは出現と同時に撃つべし。逃げられるな。

DANGER	
LC	プレイヤーの正面で静止し飛び去るものと、単に通り過ぎるだけのものがいる。
TM	画面下から現れ、上へと逃げていく。長くロックしすぎて逃がさないように。
IPS	中盤で正面から現れ通り過ぎていく。数が多いところではオーバードライブを。
CV-1	中盤で出てくるものは出現から飛び去るまでが早い。撃ち逃さないように。
IVS-300	フラフラと飛ぶ大型ウイルス。後部を3発撃つと破壊できる。ほかの敵が出る前に倒そう。

Boss The EARTH

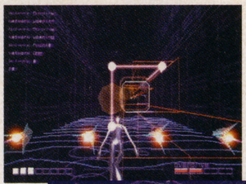
変形するまではコアではなく触手を撃て

「このボスはまずコアよりも、触手をねらったほうが楽なんです。コアは触手を撃てないときに撃ってください」と小林D。触手を展開した際に、緑色に光る部分を4発撃って壊してしまおう。丸い形状のときに上空へ放つ8発の光弾にも注意が必要。

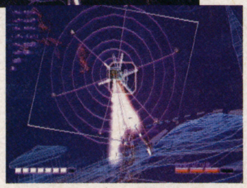


HACKING Area2 エリア2

耐久力のある敵が出現し始め、単に撃つだけでは厳しくなってくる。そんな中数多く出現するCV-2を撃ちのがさないように。また、FE-1のフィールドやIGS-800Sのアームは撃墜率に影響しない。



CV-2を撃ち逃したらオーバードライブ。



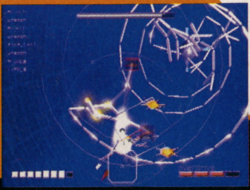
IGS-8005は撃たれる前に中心部を破壊。

DANGER	
BYP	ミサイルを発射してくる巨大ウイルス。黄色いコアの部分を8発撃つと沈む。早めに倒せ。
STX-Nest	STXを排出してくる。16発で破壊できる。同時に来るSTXとともに撃つ。
FE1	プレイヤーの正面で静止し、7枚のフィールドを張る。その前に4発撃って倒そう。
VT	光のレールを走り弾を撃ち逃げていく。レールが流れてきたら注意。6発で破壊可能。
IGS-8005	正面で静止し、6本のアームを展開しビームを撃ってくる。中央部を16発撃て。

Boss The MARS

防御のための攻撃を第一に

コアが出てくるまで時間がかかるのでそれまでは「防御のための攻撃」を行う。どのプロセスでも撃っていないと必ずやられてしまうからだ。「光る枝から放出される黄色い弾は気づかないうちに近寄ってくるので優先して倒してください」と小林D。

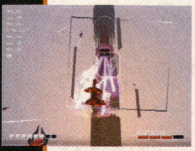


©UGA/SEGA, 2001

HACKING Area5 エリア5

ネットワークオープニング1個につき7%の解析率しか得られず、かなり長いステージになっている。さらには、耐久力のある敵が多いため、高い撃墜率をキープするには、敵の出現場所を覚えるしかない。耐久力の高い敵は必ず連射で倒そう。撃墜率98%とfinal formでの同時クリアは難しいので、まずは撃墜率を優先して挑戦すべし。オーバードライブをうまく使おう。

最終決戦に向け、オーバードライブをキープ。



BEL-05は、排出されるザコを無視し中央部を撃て。

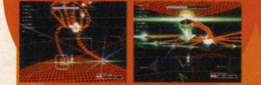
DANGER

ETX	数が多いわりに耐久力が高い（4発）ので、ほかの敵と同時攻撃がやっかい。
TC-502	ヘビ状のウイルス。穴に入られる前に、頭部に16発撃ち込まないといけない。
PCK	地面に光を放ち、そこには柱が立ちのぼる。本体に8発弾を撃ち込んで倒す。
LF	撃つ場所によって耐久力が変わる敵。4発撃てば確実に倒せる。
CR	プレイヤーに併走する戦闘ウイルス。8発で殻を壊し、8発でその中のコアを破壊する。
IRSS-2050	翼を広げ巨大なミサイルを撃ってくる。翼の光をすべて撃ち、中央部を最後に撃つ。

Boss

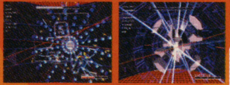
FORM 1

まずは触手を撃ち落とすのが第一。触手がなくなれば、撃ってくるミサイルや円盤形カッターの数も減る。



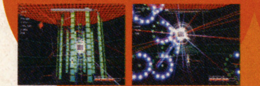
FORM 2

黄色い弾をとにかく撃ち落とすことが先決。やられそうになったら惜しまずオーバードライブを使おう。



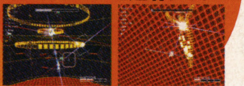
FORM 3

筒の上端にある弱点とコア、そして回転するミサイルを、カーソルを上下に大きく動かして撃っていこう。



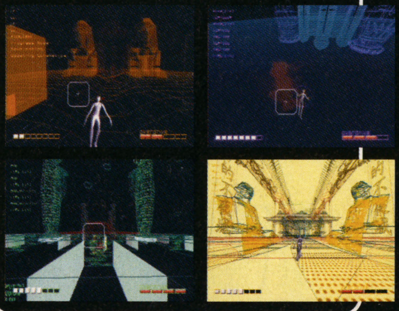
FORM 4

ポイントは回転しはじめた際のミサイル落とし。優先的にねらっていく。人型になったらコアを連射する。



TOPICS ② 「Rez™」と四大文明

まず僕が最初にイメージしていたのが、地球の歴史をめぐるのがテーマの5面だったんですが、それならそれに続く面は、人類が文明を作った基である四大文明だろうとなったんです。それぞれのファイアーウォールの名前は、「ケプラーの法則」にある「惑星音階」というものをボス戦で使ってみようと思ったんです。結局それは実現しなかったんですが、その名前が名残としてそのまま残っているということですね。（小林）



FINAL ATTACK EDEN

EDENの周囲では、浮遊している菱形のX-Ballを何発も撃っているとアイテムが出ることがある。攻撃が少ないときは、常にこれを撃ち続けよう。

ATTACK 1 回転中はアイテムが欲しければX-Ballを撃ち続け、必要なければ正面から飛んでくる弾を破壊しよう。

ATTACK 2 EDENに近づいたら上下のコアどちらかに絞って攻撃を加える。ロックオンで大丈夫だが隙間なく撃とう。

コアを撃ちきれなかったらオーバードライブで対処。

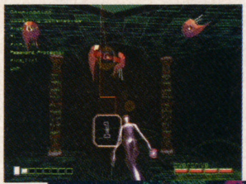
回転中は正面から来る弾だけに反応すればいい。

TOPICS ③ EDENの秘密

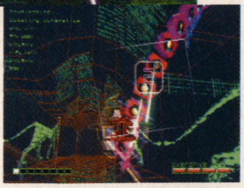
EDENには裏設定があって、実はファイアーウォールはEDENのコピーチップなんですね。EDENだけが感情を持っていたんで、いろんな矛盾を感じてスリープしてしまったというわけなんです。（小林）

HACKING Area3 エリア3

敵の弾による攻撃が激しい。スコアアタックではないので、弾を出す前に敵を破壊する。ENDは後半編隊で出現することが多いので周囲をよくねらおう。SYN（長）は停止したら頭を撃つ。



ふと見ると画面外にいるEND。逃がすな。



SYCは停止したら頭部を連射で撃破する。

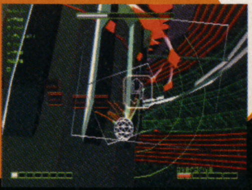
DANGER

SI	まっすぐ飛んだり、上下にジグザグに飛んだり。ほかの敵の合間に逃げられるな。
END	回転しながら現れ、弾を撃つことも。画面外にいるものを撃ち逃さないようにしたい。
ETB	護衛機を連れ、バリアを張ったウイルス。真ん中を撃ってバリアを破壊し本体に2発。
DLE	画面を回るように不規則に動き回ったあと、6方向に弾を射出する。3発で倒せる。
SYN	短いのと長いのがいる。短いのは全身を、長いほうは頭部を8発撃つと破壊できる。

Boss The VENUS

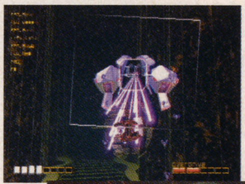
筒の判定を無視して攻撃!

「第2段階の戦闘機は、まず赤いのを撃って、次は下のほうにいるやつから撃っていきます。回り出したら、回転と同じ方向に向いてカーソルを上下に動かして撃ってください。回転している筒状の部分には実は判定ないんですよ」と小林D。意外な事実!

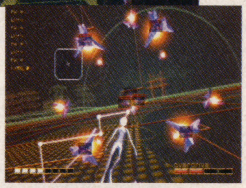


HACKING Area4 エリア4

耐久力のある敵が多いエリア。逃げられると倒すのが困難なので、OSやSOHなどは早めに攻撃しておこう。強敵のIPHが出現するlayer 4やlayer 7では、オーバードライブを惜しまないこと。



FEOは中央部だけをロックオンで撃つ。



後半、CV-4が一気に駆け抜ける。全滅せよ。

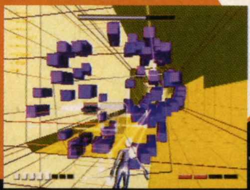
DANGER

CV-4	エリア1のCV-1と比べるとかなり速くなっている。撃ち逃したら後の祭りだ。
OS	目の前に現れ、数発のミサイルを撃って飛び去る。同タイプのIFSが手強い。4発で倒せる。
SOH	しばらくすると分裂し細かい破片を撒き散らす。こうなる前に8発撃って倒す。
FEO	撃墜率をねらうなら中央の部分を32発撃って破壊。排出されるHIは撃墜率に関係ない。
WALL	電磁幕を張って合体する壁。1組に4つあるコアをすべて撃って撃破する。

Boss The URANUS

アイテムはあえて無視、コアねらいで叩け!

「通路には隠しルートがありますが、あれを通ることで倒すのに時間がかかって暴走モードに入っちゃうんですよ」と小林D。あえてアイテムは無視し、徹底的にコアをねらっていこう。動き回るのでロックが確実だが、暴走したら光る部分を連射で撃て。



原案／監修・カプコン
画・中村る～しあ
月イチ連載

「バイオハザード」編
第3話

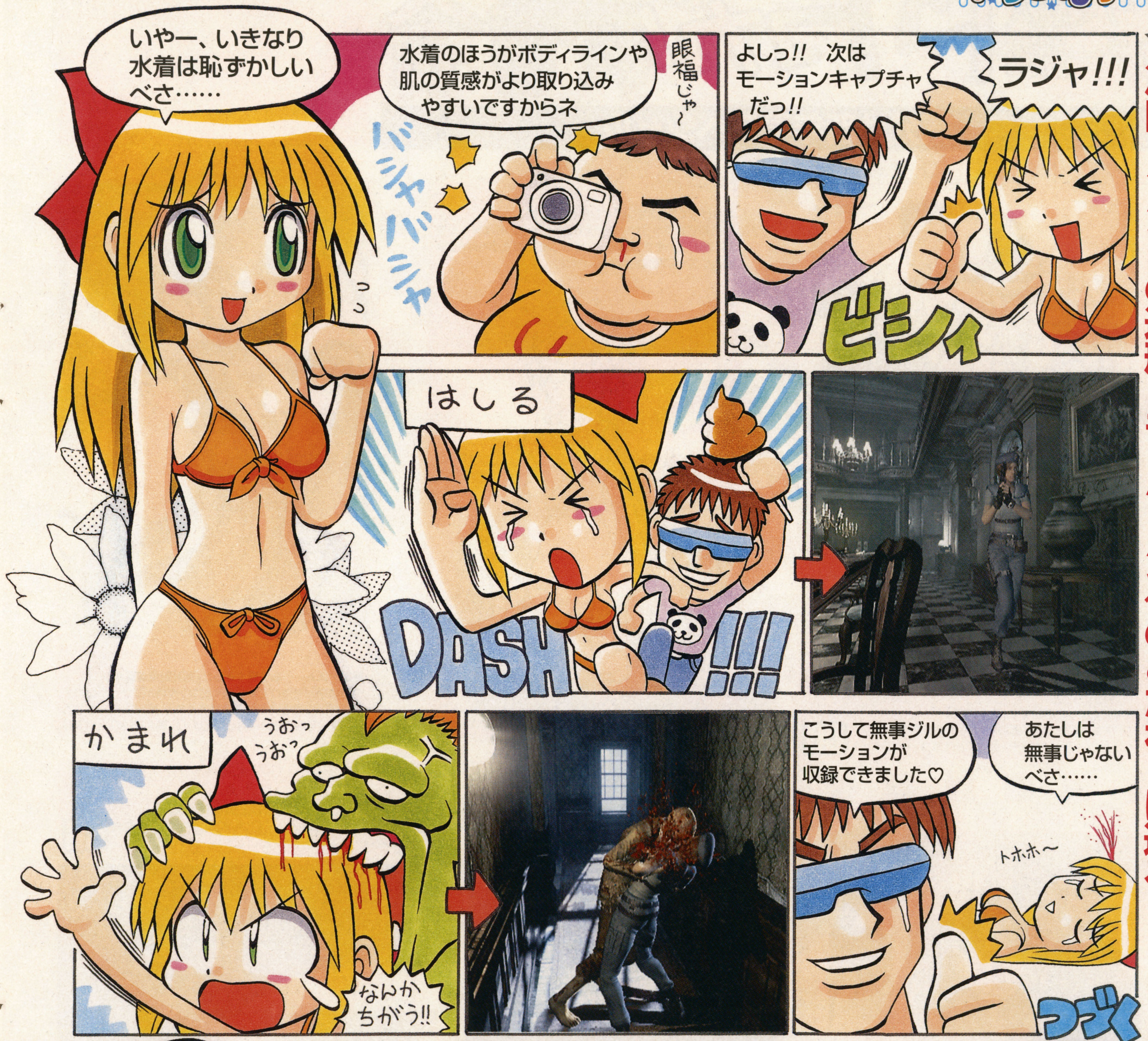
ドリまんが

リルル がんばりますっ!!

★ついにリルルがモーションアクターとしてデビュー!?

© CAPCOM CO.,LTD. 1996,2002 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面写真は開発中のものです。

中村る～しあより ご意見・ご感想お待ちしています! http://www2.to/lucier



★次回、ゾンビの造形&モーションへのこだわりに迫る!!

これがカプコンが語る GC版「バイオハザード」のこだわりだ!!

●人物モデル・テクスチャー

"リアリティ"を上げることの最大の課題は、"前作の人物像をいかに壊さないか"でした。新しい表示技術によって、テクスチャだけでもある程度の立体感は出せるのですが、それでは満足できず、服のシワなどもモデリングで造形していて、うまく表現できていると思います。

●人物ゲームモーション

"リアリティ"と"操作性"の両立だけでも十分大変な作業なのですが、さらにその上に、"恐怖の緊張感"までも出さないといけないのが難題です。モーションキャプチャの役者を探すことが、じつはいちばん苦心したことだったりします。

次回の掲載は1月25日発売号になります。お楽しみに!!

ドリマ画人カラー別館

ドリマガ展覧会

気分は新年号スペシャル

■☆トミー「いきなりデスが、ロボは今号で当コーナーを引退することになりました」■イケ「ほう？」■YOH「新年早々お別れのあいさつかい！」■☆トミー「まあ試用期間を終えたということで、今後は量産型ロボがドリマガ誌面を埋め尽くしますよ」■イケ「マジ？」■☆トミー「さあ？」■YOH「『さあ？』ってキミ……」

東京都／たいれる
http://kuri.sakura.ne.jp/˜katu/topusesyon.htm
集合写真といった感じです。（たいれる）
ロベリア絵師のたいれる画伯による「巴里華撃団集合」！ 1人ひとりのパーソナリティがよく出てます。（☆トミー） CG

福井県／小鈴
さりげなくDQ3オンライン化希望（小鈴）
色鉛筆でのやわらかいタッチが、ハートフルなイメージを醸し出しています。DQがオンライン化したとすれば、私は商人になって商売始めます。（イケ）

北海道／画竜点睛!!
期末テスト……もう嫌ぐふっ!!（死）（画竜点睛!!）
夕日の逆光を浴びて振り向く彼女。表情が堅かった女の子がしだいに柔らい表情を見せてくれるように……（もちろん主人公である自分に対してだけ！）。萌え～（笑）。（YOH）

愛知県／NAK
http://www.sun-inet.or.jp/˜naknak/
GBAでも彼女に逢えるのでしょうか。（NAK）
「展覧会名物・お月様シリーズ」ついに真打ち！　彼女の表情に使命への決意が見えていいですね～。（YOH） CG

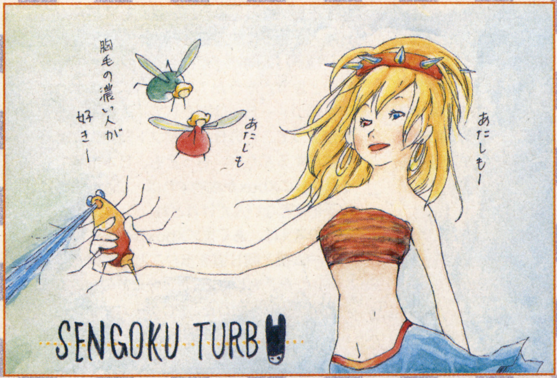
神奈川県／じゅん
http://isweb30.infoseek.co.jp/play/jun_e/
いい色がでません。ゲエゲエ（じゅん）
今後イラストが増えてきそうな「DOA3」のヒトミ嬢。かわいいイラスト大好きです。（イケ） CG

愛媛県／溶解人間ゲル
「スタイル／暴力」イカス。ちなみに僕は「スタイル／貧乏」（溶解人間ゲル）
ロボは「スタイル／諦め」って感じですが、それはそれとして毎度毎度違うペンネームでの投稿感謝デース。K′さんはいったい誰に命名されたんでしょうか？（☆トミー）

大阪府／Phil y. G　未だ人気衰えずのナコルル。冬がこうも似合うキャラクターはそういないのでは？　ママハハの躍動感も○。（YOH）

CG

愛知県／かつおぶし　「シャイニング」シリーズ最新作はGBA……なんか時代の流れを感じますね。それはともかく、はやくプレイしたいです。（YOH）



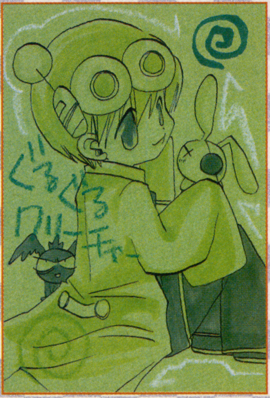
愛知県／ドンホセ　生と死の交錯する戦場にて英雄と食料の交わすギャランドゥにまつわる会話を描いたけげいじつてき作品。パルムドールあげます。（☆トミー）

大阪府／英季　謹賀新年、って感じのうららとモロ星人。うららはスタイルがいいから何を着ても似合いそう。晴れ着がいい感じです。（イケ）

東京都／夢紡悠　おめでとうございます、にゅ。みなさん和服姿のアレンジが効いててナイス。ぷちはやっぱり食事中ですか。……ん、「ピョ」は？（YOH）

大分県／ぷらっきー　結城小夜が風をきっている感じがする力作。でも私は勢いだけでクリアはまだできないままです。（イケ）

東京都／夏目リョウ　「ポップン」イラスト一番人気のユーリさんから新年のごあいさつ。暖かそうなエリマキが微妙にお似合いです。（☆トミー）



大阪府／まさゆみ　「不思議な空気感」がハガキに出ているようです。次は少女ヨルダを。（イケ）

CG

鹿児島県／新婚さん（妻）　DCソフト風だけどDVDサイズ？　とりあえず悪の限りを尽くしてみたいものデス。（☆トミー）

徳島県／空龍あるふぁ　ほんわかとしたところが、ぐるぐるの雰囲気にぴったり。悪魔くんやうさぎもいい感じ。（イケ）

大阪府／早瀬未来　そのスジのお兄さまに大人気（？）な記憶喪失バージョン。レースの効果でかわいさ倍増デス。（YOH）

北海道／りんどう　ガッツポーズでキメッ！　発売前から人気集中のミャムさん、ロボもイチオシですよ！（☆トミー）

応募要項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してきてね。

●ハガキ投稿の場合

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

●メール投稿の場合

・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。

・ファイルサイズ300～500KBに。

・HTMLメールは禁止です。

●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率はハガキ比率かA判比率にしてください。ハガキ1枚（メール1通）ごとに、住所、氏名（PN）、年齢（任意）、TEL・E-mail・ホームページアドレス（任意・ある人のみ）、イラストの題材（ゲームのタイトル）、描いた絵に対してのコメント（20字程度）を書いてください。

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail　dreamc@softbank.co.jp

ドリマガ海外特派員記者が海外ゲーム事情をお届けする！

ドリマガ海外事情通 Vol.2

UKウォッチ

日本ともアメリカとも異なる‘第三の市場’ヨーロッパ。つねに後塵を拝ませられていることもあって、彼らはちょっとヒネくれ……もとい、一歩引いた独特の視点を持っている。その先鋒といえるイギリスのゲーム界を賑わせている話題をお届けしよう。

（構成・文／徳永佳明　tok_games@yahoo.co.jp）

みんな大好きマイクロソフトの、黒くてデカくて力持ちなやつが、じわじわ近づいてきたぞ。キミも買うよね？　自分ですか？　うーん、あの緑のマークがピカピカ光ればなあ……。

さて、Xboxである。前回書いたようにヨーロッパでの発売は来年3月だが、11月のアメリカ発売を受けて、こちらでもそれなりに盛り上がっている。まあ、大多数の人は**「はたして“ベータかVHSか”、見極める期間があるぶんラッキー」（Time Out）**程度にのんびり構えてるのが現実だが、それでもやっぱり、どうよ、あのビデオデッキのような箱は？　どうよ、あの巨人向けのようなコントローラーは？　と興味は津々。ちなみに、日本向けにデザインされた小さめのコントローラーは、こちらでは別売りされるとのこと。

実は、イギリス人にとっても圧倒的に日本版のほうが使いやすいらしく、何でこっちを標準にしないのか、との声がゲーム誌にはしきりに載っている。また、「本体がデカすぎるんでないの？」との声に対しては、**「プレイステーション2をネットワークにつなぐためにいろいろくっつけたら、もっとでかくて重くなるよ」（マイクロソフト・Xbox技術責任者 Seamus Blackley／XBM）**とのこと。問題をすりかえてもねえ。

さて、Xboxのイメージにどうしてもついてまわるのが「マイクロソフト」という名前。おそらくヨーロッパでは逆効果だと判断したんだろうが、アメリカや日本と違って、ヨーロッパではビル・ゲイツがオモテに出て宣伝するようなことはまったくない。もちろん、広告にはマイクロソフトの名前も出していない（これはヨーロッパに限らないか）。それでも、かねて「マイクロソフトの……」と報道されていただけに、マイクロソフトのお茶の間侵略という構図が人々の頭にはでき上がってしまっているのは否めない。ご存じかもしれないが、すでに、Xboxとデジタルビデオデッキを合体させたような家庭用マルチメディア端末「ホームステーション」なるマシンをマイクロソフトは開発中、という噂もある。マイクロソフトは「そのような噂にはコメントできません」としているが、当然それくらいのことは考えてるでしょう、やはり。まずXboxが軌道に乗るかどうかわからないうちは黙ってるだけで。考えてみりゃ、ソニーが最初にプレステを出したときだって「純粋なゲーム機です、それ以上のことを企むなんてめっそうもございません」と繰り返し言ってたくせに、案の定PS2になってネットワークだのハードディスクだのUSBだのi.LINKだのそこらじゅうからヨダレが垂れてるようなマシンをご家庭に送り込んでいることからも明らかですね。いやいや責めませんよ。商売だもの。

しかし、マイクロソフトに対しては、ソニーより露骨に厳しい目が注がれる傾向があるのは事実。**●善良なる貧乏人かつパートタイムのコミュニストとして言わせてもらえば、Xboxがぼろぼろに失敗してマイクロソフトは二重三重の債務に陥り、ビル・ゲイツは完全に破産っていう図を見てみたいね（XBM）**というのは、Xbox専門誌の一編集者の弁。この人、仕事ツライだろうなあ……。

コミュニストや反グローバリゼーション派でなくとも、マイクロソフトのイメージに懐疑的な向きは多い。アメリカでの出足の好調さにしても、アメリカ人が比較的マイクロソフトに好感を持ってるせいじゃないか、とか、いやいや、単にアメリカ産のゲーム機だから奴らに受けてるんだ、とかいろいろ理屈をつけている始末。それどころか、マイクロソフトのイメージうんぬん以前に、どうせ3DOのように終わるんじゃないか……なんて気持ちもまだまだ根強い。日本でもけっこうそうだったりして？

実は、前向きにXboxの成功を考えると、カギは日本市場であるとの見方が主流になっている。なんだかんだ言っても、家庭用ゲームソフトの開発では日本が世界の中心。日本のソフトメーカーが本気でXboxに取り組まない限り成功はありえない、という考え方。もっとも、マイクロソフトもそれは十分承知のようだ。ビル・ゲイツ自身が愛想をまきに東京まで来たしね。だが、日本のメーカーにXboxに本気になってもらうためには、どうするのか。アメリカだけでなくヨーロッパでの市場をも獲得し、Xboxの世界的な存在感を確立すること……やや手前味噌だが、このように、ヨーロッパでの成功がステップとして重要だと業界関係者は見ている。しかし、どうだろう？　アメリカとヨーロッパ「だけ」を征服しても、日本のメーカーが動くかどうか。開発する身になってみれば、はたして自分たち日本人を相手にすることなく、アメリカ人やヨーロッパ人向け「だけ」にゲームを開発したいと思うだろうか？（当然、海外に開発拠点を持つメーカーは別として）　日本の消費者があってこその日本のソフト開発力のような気がするんだが。もっとも、日本市場でもそれなりにXboxが成功すれば、こんなものは杞憂にすぎないんだけれどね。

上の考えは、あくまでXboxが今までの家庭用ゲーム機と同じ道を歩むことを前提としている。だが、もしXboxが、今までのゲーム機の思想と一線を画した、PCゲームマシンとしての道を歩むなら？　日本のゲーム市場は孤立を免れえなくなる？――続く。

UK売れ行きランキング（12/9～12/15）

順位	先週	タイトル（カッコ内は日本でのタイトル）	メーカー	機種
1	1	Harry Potter and the Philosopher's Stone（ハリー・ポッターと賢者の石）	EA	PS/GBA/GB/PC
2	2	Grand Theft Auto 3	Take2	PS2
3	4	FIFA 2002（FIFA2002ロード・トゥ・FIFAワールドカップ）	EA	PS/PS2/PC
4	7	Devil May Cry（デビル　メイ　クライ）	Capcom	PS2
5	3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS/PS2/GB
6	5	James Bond 007 In... Agent Under Fire	EA	PS2
7	6	World Rally Championship	SCE	PS2
8	8	WWF Smackdown! Just Bring It（エキサイティングプロレス3）	THQ	PS2
9	10	Pro Evolution Soccer（ワールドサッカーウィニングイレブン5）	Konami	PS2
10	12	Crazy Taxi（クレイジータクシー）	Acclaim/Sega	PS2/DC
11	11	Gran Turismo 3（グランツーリスモ3）	SCE	PS2
12	25	Jak and Daxter: The Precursor Legacy（ジャック×ダクスター　旧世界の遺産）	SCE	PS2
13	9	Pokemon Crystal（ポケットモンスタークリスタル）	Nintendo	GB
14	19	Robot Wars -Arenas of Destruction	BBC Multimedia	PS2/PC
15	13	The Sims: Hot Date Expansion Pack（シムピープル　ラブラブデート！データセット）	EA	PC
16	27	Who Wants To Be A Millionaire?2nd Edition	Eidos	PS/PS2/PC
17	15	Mario Kart : Super Circuit（マリオカートアドバンス）	Nintendo	GBA
18	22	Rayman M	Ubi Soft	PS2/PC
19	20	Half-Life（ハーフライフ）	Sierra Online	PS2/PC
20	16	The Simpsons: Road Rage	EA	PS2

Leisure software charts compiled by ChartTrack, ©2001 ELSPA (UK) Ltd
DM: Dreamcast Magazine／CVG: Computer and Video Games

今回のIN & OUT

IN: Harry Potter and the Philosopher's Stone

（ハリー・ポッターと賢者の石）
■PS■制作：Argonaut■発売：Electronic Arts

原作や映画の要素が忠実に再現されたアクション・アドベンチャー。チャートでは各機種版がいっしょくたに集計されてしまっているが、売上げの半数はPS版。●あまりに簡単すぎる凡作。ポッターのマジカルな興奮はカケラもなし（62/100 Games Master）●EAの版権モノはたいていがヒドい出来であることを考えると、これだけ作りこんでタイミングよく出せたのは誉めてやってもいいだろう（4/5 The Guardian）

OUT: Shenmue2

（シェンムーII）
■DC■制作：Sega-AM2■発売：Sega

アメリカでは発売中止になったが、ヨーロッパでは無事に発売。
●続編としてあるべき姿以上のものを実現している（94/100 DM）
●終焉したハードの退場を美しく飾るタイトル（9/10 CVG）
●完全にファン向けの無気力なフィナーレ（3/5 The Guardian）

次号予告！ XboxはPCゲームマシンとして成功できるか？ ソフトの視点から探る。
アップグレードの心配のない夢のPCゲーム機？

ドリマガ PC情報局

局員B「たいっちょ～たいっちょ～」 局員A「どうしたハチ？」B「わんわん♪」 A「？」 B「レオタード～～」A「起きろ！」 B「主砲最大仰角～！」 A「って違うやろ！」 B「1回やりたかったんだよハチ」 A「そんなんだったっけ？」 A「さあ」

Contents

新キャラとシミュレーションパートの正体が明らかに!?
うたわれるもの ……… P188

気鋭の新ブランドが贈る純愛アドベンチャー
桜の木下で ……… P190

「萌え」がすべての麻雀バトル！
萌キュン！ゆにっ娘ま～じゃん ……… P192

新キャラクターが続々登場
CLANNAD ……… P194

NECインターチャネルが贈る、元祖 硬派シミュレーションゲーム最新作
シュヴァルツシルトF ……… P195

エニックスが放つオンラインRPG
Depth Fantasia ……… P196

オペレーター導入で本格始動！
PCお客様相談センター ……… P198

illustration/葵渚

記憶喪失のハクオロ村の発展に力を貸す

本作の物語は大ケガを負い、記憶をなくした主人公が命を救ってくれたお礼にと、手厚い看護をしてくれた少女（エルルゥ）とその村に「協力を申し出る」ところから始まる。ようやく目覚めた主人公に、エルルゥたちもホッとひといき。

ハクオロの仮面にヒミツあり？

主人公のハクオロがつけている、顔の半分を覆う謎の仮面。これは「なぜか外れないもの」らしく、ヒミツめいたなにかを感じさせる。彼が大ケガを負った原因も、気になるところではありますが……。

姉とは対照的に人見知りするアルルゥ

面倒見がよく明るい姉のエルルゥ（赤いほう）と違い、人見知りする性格のアルルゥ。彼女は「なつくまでは時間がかかるけど、心を許すとかなりの甘えん坊」なのだそう。最初、口数が少ないのはそのせい？

「こみパ」スタッフ最新作

お待ちかねの続報です

うたわれるもの

PIECEとの連動といった要素も楽しみな、リーフ東京開発室期待の新作「うたわれるもの」。今回お届けする情報は、これまで断片的な紹介だった箇所がいくぶん鮮明になったほか、初お目見えとなる新キャラも大公開！　左上のお二人は、さる國の姫君なのだとか!?

2002年春発売予定・完成度？%
価格■価格未定
ジャンル■ADV＋シミュレーションRPG
発売元■リーフ
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定
URL■http://leaf.aquaplus.co.jp/
PC対応ハードスペック：Windows98/Me/2000/XP日本語版が動作するマシン、CPU：Pentium300MHz、メモリー：64MB、色数：TrueColor、その他：DirectX8以降
備考■X指定

©2002 Leaf/AQUAPLUS

主人公たちとともに戦う仲間たち——

さてさて、今回こちらに紹介するキャラクターたちは、エルルゥたちと同じくハクオロと行動をともにする仲間たち。ちなみに本作に登場のキャラクターたちはまだ「ほんの一部」だそうなので、今後の続報にも期待あれ！

テオロ

エルルゥたちの村のリーダー的存在。細かいことを気にしない豪胆な男で、斧を武器とする。ソポクとは夫婦の仲。

カミュ

人なつっこく、誰とでも仲良しになれる快活な少女。宗教国家の姫君で、風格や気品が元気な中にも見え隠れ。

ソポク

エルルゥたちを実の姉妹のようにかわいがっている、テオロの妻。柔らかな物腰にそぐわず、おおらかな女性。

オボロ

肉体的に優れた狩猟民族の若き族長。気性が激しくまっすぐな性格だが、部族の存続のため盗賊に身をやつす。

以前紹介したユズハは、オボロの妹。病弱なため、大切に育てられた彼女は清く美しい心の持ち主とか。

ウルトリィ

心優しく清楚で優雅な立ち振る舞いから「姫君の中の姫君」と評判のカミュの姉。姉妹で翼の色が違うのは、なにか特別な理由がある？

シミュレーションパートはどんな感じ？

ハクオロとかエルルゥとか

敵っぽいキャラたち

本作におけるシミュレーションパートは、他部族との争いなどを表現する演出の一環として挿入され、物語のアクセント的な役割を担うのだとか。そのため、「得意でない人でも遊べるものを目指して鋭意制作中」とのことです。

戦闘はクオータービュータイプのシミュレーションRPG。気力や技などのパラメータも見えるけど、キャラクター固有の攻撃もある？

メインとなるのはアドベンチャーパート

物語の展開上、必要なシーンにバトルが入る。

桜の木の下で

2002年、新ブランドwordsが贈る珠玉の純愛アドベンチャー

それはまだ肌寒く、吹く風が冷たさを含んでいた頃のこと。

桜が好きだった敦士の母が、桜が花をつける前に他界した。満開の桜の木の下、一人座り込み、落ち込む敦士。そんな時、彼は桜木鈴奈と出会い、少しずつ心を癒されていった……。

それから約十年後の春。咲き誇る桜。いつもと同じように過ごしながら、いつものように桜を眺め、そして母を思い出す。

でも、今年はそれだけでは終わらなかった。

隣の家に住む鈴奈とその妹。そして仲の良いクラスメイトに囲まれて過ごす日々の中で、主人公の心に変化が起こったのは桜が散り始めた頃だった。

いつの間にか、大切に思う人ができていた。

大切に思う今が、桜の意味を変えていく。

お贈りするのは、編集部も注目の新ブランド、wordsのデビュー作だ。ブランドで選ぶファンも少なくないPCゲーム業界に、画面写真だけでは判断しづらいカテゴリーといえる純愛作品を引っさげてのデビュー。これはクオリティに自信がなければできないことで、完成が楽しみな一本だ。今回の記事では、まずそのイメージをお届けしよう。

2002年2月22日 発売予定・完成度？％
価格■6,800円
ジャンル■ADV（純愛アドベンチャー）
発売元■words
プレイ人数■1人　ディスク枚数■2枚（CD-ROM）
URL■http://words,product.co.jp
PC対応ハードスペック■OS：Windows95/98/2000/Me/XP■CPU：Pentium133MHz以上■メモリ：32MB以上■画像解像度：640×480以上
備考■X指定

©words

楽しみ、悲しみ、そして出会い――

2人の出会いの場所である桜の下に、主人公を迎えに来た鈴奈。

桜木鈴奈
SUZUNA SAKURAGI

主人公を「あっちゃん」と呼ぶ真面目で天然な幼なじみ。特技は料理。

主人公のことも忘れ、親友の真咲と一緒に買い物に夢中になる鈴奈。

捨て猫を見つけた数士たち。その猫になつかれ、飼うと言い出す真咲。

藤倉真咲
MASAKI FUJIKURA

鈴奈の親友で、主人公とも付き合いが長い。口よりも先に手が出るタイプ。

主人公の自宅にて料理。鈴奈の料理の腕は確かだが、真咲のほうは……？

幾多の思いが詰まった桜の木の下で、

手作りのサンドイッチを差し出すひなた。「はい、お兄ちゃん」といった感じ？

桜木ひなた
HINATA SAKURAGI

淋しげな顔で河原に座り込むひなた。いつも元気な彼女には珍しい表情。

主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ鈴奈の妹。明るく元気で、誰とでも仲良くなれる。

真剣に絵を描くひなた。絵の出来は……菫の表情を見ればわかるだろう。

真鍋 菫
SUMIRE MANABE

川を横切る石列の上を渡っている最中に、くるりとこちらを振り返る菫。

おとなしく、あまり目立たない美術部部長。ひなたの紹介で知り合うことになる。

新たな思い出が生まれる

理屈は無用! 闘え! そして萌えろ!

とにかく元気で明るい娘。考えたことをすぐに行動に移してしまうタイプ。もとより体を動かすことが大好きで、運動神経も抜群。

香坂チカ

from 胸キュン! はぁとふるCafe

本作のキーパーソン。彼女の貯金箱を巡ってストーリーモードが展開する。優しい性格だが、引っ込み思案でその上ドジっ子。ツボか?

香坂ちより

from 胸キュン! はぁとふるCafe

ブタさんの貯金箱からはじまる、

萌キュン! ゆにっ娘まーじゃん

-UNISON SHIFT★MAHJONG-

読心術と念力が使えるがスプーンしか曲げられない、ちょっぴりおちこぼれな超能力者。おっとりした性格で、どんくさいところアリ。

七草由梨奈

from innocent Eye's

まじめで明るく、面倒見がよいという性格のため、男女を問わず人気がある。ただし怒りっぽいところが玉にキズでもある。

雪村奈津美

from Moe -萌黄色の町-

発売中(12月27日発売)
価格■6,800円
ジャンル■TAB+ADV(麻雀+アドベンチャー)
発売元■ユニゾンシフト
プレイ人数■1人 ディスク枚数■1枚(CD-ROM)
URL■http://www.softpal.co.jp/unisonshift/
PC対応ハードスペック■OS:Windows95(OSR2以降)/98(SE)/Me/2000/XP日本語版が正常に動作する環境■CPU:MMXPentium233MHz以上(必須)■メモリ:64MB以上(必須)■HDD使用容量:1~500MB以上■画面解像度:800×600以上(16bitカラー以上必須、32bitカラー以上推奨)■音源:ADPCM(要DirectSound対応音源カード)■その他:DirectX5以上
備考■X指定

©2001 ユニゾンシフト/ SOFTPAL Inc.

三塚亜矢

いつもうつむきがちで、人に話し掛けるのが苦手な内向的な性格の女の子。ゆっくりのんびりするのが趣味というメガネッ娘だ。

from 胸キュン！はぁとふるCafe

柴音

大人びた発言と、少女らしいしぐさや外見とのギャップが魅力的な少女。じつは右にいる美琴のクローンらしい。ネコのリンナがお友達。

from innocent Eye's

二階堂美琴

一度決めたことは負けないような頑固さと意志の強さを持つ彼女だが、ちょっぴりファザコン気味なところもある。ちなみに嫉妬深い。

from innocent Eye's

愛と勇気と希望(?)の麻雀バトル!!

いまだかつてないほどに、突き抜けた麻雀ゲームの登場に刮目せよ！　同ブランドのゲームに登場したヒロインたちが一堂に会してのHな麻雀は、タイトルを見てわかるようにストーリーモードもフリー対戦モードもどこもかしこも「萌え」だらけ。どうせならポジティブにHな麻雀を楽しもうという意気込みが見えるではないか！　通常の麻雀に加え、ルールが簡略化された絵合わせ麻雀「ゆにポン」も選べて、老若男女を問わないぜ！（年齢制限はあるけど）

麻雀モード

ふつーに麻雀を打ちたい方はこちら。ストーリーモードではタイマン勝負だが、フリー対戦なら４人打ちもできる。もちろん、細かいルール変更もアリだ。

ゆにポンモード

女の子と遊びたいけど麻雀はよく知らない、という方は「ド○ジャラ」ライクに絵を合わせていく「ゆにポン」でどうぞ。こちらも４人打ち可能だ。

勝てばもちろん!?

もちろん、ゲームに勝つことで10人＋αのヒロインが素敵なお姿を見せてくれます。全員倒せばいいことがあるかも？

瑠璃

なぜかネコミミ、ネコシッポが付いている不思議な少女。明るく楽しく元気良く、を地で行く天真爛漫なコ。好物はフライドチキン。

from Moe -萌黄色の町-

篠原まみ

小柄で、ドジで、話をしていても反応が鈍く、どこかずれているというまったり系の美少女。ただし得意の料理はテキパキと！

from Moe -萌黄色の町-

由宇里

マイペースな宇宙的不思議美少女。人は彼女を「青空のような少女」という。食べることが好きで、好き嫌いは一切なしという健啖家。

from Be-reave Secondary「Blueeyes/graymaN」

CLANNAD
ークラナドー

「Kanon」「AIR」のKeyが贈る最新作を追う 2

～明らかになってきた女性キャラクターたち～

伊吹 公子 & 風子

伊吹 公子
学校を長期休学していた古河渚。彼女が学校で唯一、慕っていたのが公子だった。どんな人にも優しく接することができる美術教師。彼女が学校を去って、もう三年もの月日が過ぎている。

風子
公子の妹で、この学校の一年生。静かな印象の彼女は、いつも一人でナイフを手に木片を彫っている。その彫刻を、できるだけたくさんの人にプレゼントすること。それが風子の願いだ。

藤林 椋 & 杏

藤林 椋
主人公と同じクラスの少女。消極的な性格だが、クラス委員長を務めている。占いが好きだが、その占いは絶対に当たらない。当たらない占いを続けることに、どんな意味があるのだろう。

杏
椋の双子の姉だが、大人しい椋とは対照的な性格だ。口が悪く、おおざっぱで、でも面倒見がいい。主人公と同じ学校の3年生で、隣のクラス。椋と同じようにクラス委員をしている。

一ノ瀬 ことみ

学年トップの秀才。だが、授業に出ず、図書室で本を読んでいることが多い。つまりは、ちょっと浮世離れした娘なのだろう。主人公のクラスメイトだが、会話がかみ合わないことも──。

2002年発売予定・完成度?%	
価格■	未定
ジャンル■	ADV（恋愛アドベンチャー）
発売元■	Key
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■未定
URL■	http://key.visualarts.gr.jp/
対応OS■	Windows
備考■	──

これで総勢9人……

<家族>。「CLANNAD」とは、ゲール語で家族という意味なのだという。CLANは「一族、一家、仲間」の意。人が集まって、集団を作る。その最も基本的な形──それが「CLANNAD」なのである。

このタイトルのとおり、本作にはさまざまな形で<家族>が登場する。ヒロインの一人である古河渚の母・早苗と父・秋生。そして、父親と二人暮らしの主人公。

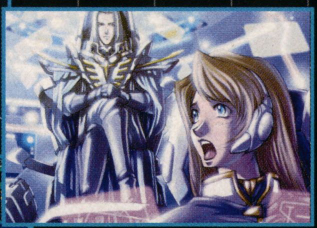
今回、新たに発表された登場人物は五人。その中には二組の姉妹がいる。伊吹姉妹と藤林姉妹。やはり、ここでも<家族>がつきまとう。今後、さらに新たな登場人物が発表されるかもしれないとのことだが、また別の形で<家族>が描かれることになるのだろうか。

まだまだいるかも？

はみだし情報　東京ビッグサイトで12月29日と30日に行われる「コミックマーケット61」で、今回もKey作品の販売元であるビジュアルアーツが企業ブースに出展する。当日、販売されるのは「クラナド」ラフノートと「Kanon」アレンジベストアルバムのセット（限定1万セット・¥2,000）と、「AIR」フィギュア5体セット（限定5千セット・¥2,000）の二つ。Key作品以外の注目アイテムもたくさんあるぞ。

©2001 VisualArt's/Key

壮大な銀河の叙事詩、再び——



本格SLGとして知られる「シュヴァルツシルト」シリーズの新作が、来年初頭に登場。自国を発展させ軍事力を高める戦略と、宇宙艦艇を率いて勝利する戦術、両方を取り入れたシステムが特徴的な本作。長いシリーズで培われた、銀河を舞台とする壮大なドラマ性も大きな魅力の作品だ。

2002年2月 発売予定・完成度**90%**
価格■**9,800円**
ジャンル■**SLG**（シナリオシミュレーションゲーム）
発売元■**NECインターチャネル**
プレイ人数■**1**人　ディスク枚数■**1**枚(CD-ROM)
URL■http://www.neic.co.jp/
PC対応ハードスペック■機種：Windows95/98/Me/XP日本語版が動作するマシン■CPU：Pentium200MHz（必須）PentiumⅡ（推奨）■メモリ：32MB以上（必須）■HDD使用容量:90MB（必須）■画面解像度:800×600（256色以上）■音源PCM対応
備考■——

Schwarzschild
シュヴァルツシルト

正史「シュヴァルツシルト」の流れをくむ最新作!!

1988年にPC9800シリーズMS-DOS用で発売された初代以降、リニューアル版を含め10作以上が発売された由緒あるSFシミュレーションの「シュヴァルツシルト」シリーズ。本シリーズは同じ世界ながら、正史「Ⅰ～Ⅳ」とアルファベットで表記する外伝に別れ、それぞれの戦いを繰り広げてきた。この「F」はアルファベットシリーズながら、正史の流れを組む最新作。当時のファンには懐かしいキャラクターが登場し、また新規ユーザーでも純粋に戦術／戦略SLGとして楽しめる奥深さも兼ね備える。ここでは本作の概要について触れていこう。

光の戦士クレア帰還!!

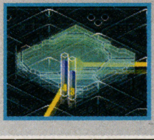
今回の主人公は、「Ⅳ」で光の真王に目覚めたクレア＝ヤングリーフ。また、ライバルのエグザシオ＝グラフツゥラーも登場し、本作ではこの2人が直接対決する。まさにシリーズの集大成だ。

2つのパートを理解し、銀河を統一せよ!!

—戦略—

ゲームの基本となるパートで、ターンごとに得られる収入を基に、艦隊の強化や新兵器の開発を行っていく。またターンが進むとイベントが発生したり、新たに開発可能になる兵器が増えることがある。ほかにも艦隊司令官を配置したりと扱う内容は多い。

なお、本作は5章構成となっており、一定の条件を満たすと次の章へと進む。しだいに盛り上がるストーリーを堪能するも、また1つの楽しみだ。



これがマップ画面。青いエリアは自国領で、オレンジは敵国領。黄色いラインは通行ルートだ。エリアにある赤や青い棒は駐留している艦隊を示す。

主な命令とその内容

艦隊・艦載機の開発
艦隊に編成する艦船や、空母に搭載する艦載機の製造、または新型兵器の新規開発を実施。これは艦や艦載機だけでなく、新型砲台や防御装甲といったパーツ類も開発可能だ。

宙域開発
自国の支配宙域にある惑星を開発し、生産力を高められる。するとターンごとに得られる予算が増えるので、長期戦覚悟の場合は多めに実行し、持久体勢を整えておくのもよい。

艦隊・艦載機の編成
開発して生産ラインに乗った兵器を実際に購入し、各艦隊に振り分ける。またいらなくなった兵器は売却も可能。艦隊司令官の任命もできるので、能力にあった艦隊編成にしよう。

移動
艦隊をほかの宙域へ移動させる。複数の艦隊を同じ宙域へも可能。移動先に敵がいれば戦闘になる。

—戦術—

本作のメインパート。ここで勝利するとその宙域を制圧でき、収入が増えていく。戦闘画面はスクエアタイプで、進行は交互ターン式だ。この「F」は艦載機の役割が強化され、敵艦隊の攻撃だけでなく哨戒の役割も果たすなど、太平洋戦争時の艦載機そのものの活躍を見せてくれる。この艦載機と、母艦である空母の使い方が、勝利の鍵を握る。もちろんほかにも重要な戦術は多い。ここではその一部を解説しよう。

航空母艦を使いこなせ!!

哨戒

旗艦と2グループ以上の艦載機でエリアを作ることで、その中に入った敵艦隊を捕捉できる。

対惑星

マップ内に惑星がある場合、制圧も可能。補給ができ、収入も増える。

貴方の戦術を駆使して自国を勝利に導け!

一斉攻撃

強力な敵艦に対しては、複数の艦で同時に攻撃すれば大ダメージを与えられる。

©KOGADO STUDIO

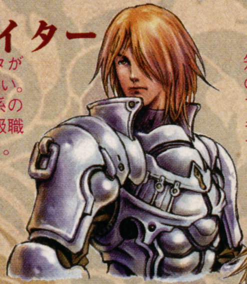
リトス島新米冒険者奮戦記 in「ディプス ファンタジア」

いよいよ今月からスタートしたエニックスの新作ネットワークRPG「ディプス ファンタジア」。大いなる野望と一抹の不安を抱きつつ、今、1人の若者が冒険の舞台に降り立つ！ これは、名もなき新米冒険者が体験した、1つの英雄譚（？）である。興味のある方はご一読のほど。

発売中（12月6日発売）・完成度**100%**
価格■**8,800円**
ジャンル■**RPG**（オンラインネットワークRPG）
発売元■**エニックス**
プレイ人数■**1**人　ディスク枚数■**2**枚（CD-ROM）
URL■**http://saru.enix.co.jp/depthfantasia/**
必須条件■CPU：Celeron 466MHz以上（推奨：Pentium Ⅲ/500MHz以上）■メモリ：128MB以上■ビデオカード：DirectX 8.0a以上に対応したビデオカード（メモリ8MB以上）■空きHDD容量：1.5GB以上■サウンドカード：DirectX 8.0a以上に対応したサウンドカード■インターネット接続環境
備考■

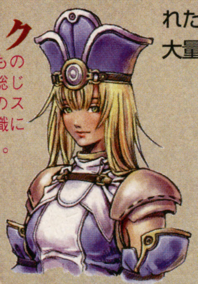
キャラクターメイキング　まずは「自分」を作りましょ

好きな言葉は「安請け合い」。メ切間際でもスヤスヤと眠ることができる屈強な精神の持ち主である私は、当代きっての冒険野郎と評判の好青年である（※編集部にとって大冒険）。今回の「旅立ち」にあたってまず私がすべきことは、自分の進むべき道を明確にすることであった（職業選択）。ちなみに最初に選べる職業は以下の4つで、いずれも一長一短なのが悩みどころ。生存力がもっとも高いとされるのはファイターだが、さて……。



ファイター

戦闘系のパラメータが軒並み高く、HPも多い。スキルは直接攻撃系のものを覚える。上級職にナイトなどがある。

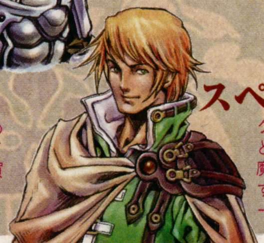


クレリック

知性と魔力の値は高いものの、戦闘系のスキルは総じて低い。支援・回復系のスキルを習得する。上級職にプリースト、モンクなど。

シーフ

敏捷性が高く、手数で攻める攻撃が得意。敵からアイテムを奪う、品物を安く買うなどのスキルも習得可。能力のバランスもよい。



スペルユーザー

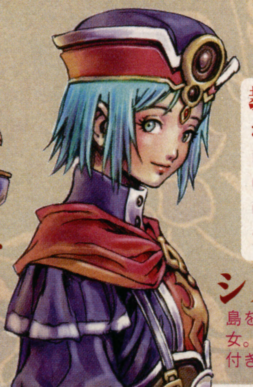
クレリック同様、知性と魔力に特化し、攻撃魔法系のスキルを習得する。上級職にウィザード、ソーサラーなど。

リトス島に到着……　いま、新たな英雄物語が幕を開けた！のか？

シーフかクレリックかで迷った結果、慈愛の心に満ちあふれ人を立てる性格の自分としては、当然クレリックを選ぶわけで。……あくまで自称。かくして島に降り立った自分を出迎えてくれたのは、教会前にたむろする大量の冒険者。これは……？

教会の前は冒険者でいっぱい

村の中心部に位置するためか、教会前はなかば冒険者たちの待ち合わせスポットと化している。テレホーダイ開始時間の前後はたいていこんな状態なので、会話が成立しにくいのが難といえば難。もう、誰が誰だか……。



シスター・エテルナ

島を訪れた冒険者たちを導く立場にいる、光の神の巫女。島にある唯一の村『オリジンベル』の教会で、傷付き倒れた冒険者を介抱する役割を担っている。

© HEADLOCK Inc./Community Engine Inc./ENIX 2001

参上！ お助け（られ）マン。「我に一日の長ありですよ、フフフ……」

教会前の喧騒から少し離れ、しばらく村の掲示板を見て回ることにした自分。そうこうするうち、掲示板の近くで初心者らしき人がレクチャーを受けている場面に遭遇。これ幸いといくつか便乗質問をするうちに意気投合。手近なクエストを解決して回ろうということに。今日始めたばかりという彼女は自分同様クレリック。じつは前日、いくつかのクエストを手探り状態でクリアしていた自分としては、わずかに1日のアドバンテージがある模様。教えられることは少ないですが、いないよりかはマシでしょう。役に立つかはさておきネ。

住人たちはよそ者に冷たい？
そのため、彼らのお願い（クエスト）をクリアしないと、ショップが利用できないといった弊害も。

掲示板の前にて
教会前でパーティを募る人々に行き先をたずねると、そのほとんどは未知なる世界。というわけで、探していました、自分と同じ初心者を。わーい、お仲間――!!!

掲示板の利用法
目的を同じくする仲間を募ったり、攻略中のクエストでどうしてもわからないところをたずねてみたり。基本的に書く内容は自由なので、気軽に利用するといいでしょう。ふむふむ、勉強になります……。

北の門のイベントクリア！
村の北にある遺跡までお使いに行くイベントが最初のクエスト。これで武器屋と道具屋が利用可能に。

Depth Fantasia ちょっといい話
序盤は「死んで回復」が基本です？

装備品や消費アイテムの購入など、お金が不足しがちな序盤は宿屋の費用を捻出するのもままならない（けっこう高額）。そこで「やられると所持金半減で教会にて復活」という現象を有効活用。合言葉は「じゃ、回復のため死んできます」!?

ここから先は未知の領域。「右も左もサッパリです」

非力なクレリックでは近付くことすらままならない、村の南西部にあるナナルの墓場。初心者2人を引率するもう1人の同行者が「レベル27のファイター」という頼もしい存在だったため、「なんとかなるでしょー」と挑戦したのはいいけれど、クエストの達成に必要な薬草はパーティの先頭にいないと採取できないというオチが待っていたワケで（詳細は下を参照）。そのあとは装備の充実とレベル上げを兼ね、そこそこ強い敵が出没する未体験ゾーンに足を踏み入れるのですが、そちらはまた別のお話。ていうか、ここドコ？ はぐれたら死にますか？ わあい！

体験！ 初めての「チェイン」
チェインとは、メンバーが協力して放つ必殺攻撃。チェインの受け手となる人が使ったスキル技が増幅されるため、おすすめは全体攻撃系スキル。決まれば大ダメージ！

あれ、乱入できない……？
「敵と遭遇したら乱入（戦闘に割り込んで支援）しましょう」と、単独で行動したら運悪くエンカウント！ あとになってわかったけど、遺跡内で乱入は不可能なんだとか。おかげでエライ目に……。

いろいろあって教会から再出発。草はなんとか採れました。

転送アイテムで見知らぬ土地へひとっ飛び。ここはドコ？

今回のま・と・め

かくして「体力不足で最初がツライ」と評判な魔法系職業の序盤戦を、のちに合流したファイター氏のお知り合いにも守られつつ乗り越えた自分ですが、彼らのようなベテラン冒険者を見るにつけ、自分もかくありたいと思うわけですよ。それにはまず、人を引っぱっていける強さを身につけないとね。

今回お付き合いくださったレイリィさん・ゾルヴァさん・モグ美さんには、この場を借りてお礼を申し上げます。

街中でのアクションもいろいろ
アクションは右側のアイコンを選んで決定。位置を調整してヒザ枕、なんて芸当も可能です。

PC お客様 相談センター 営業1日目

いよいよ本格始動のPC相談センター。オペレーターも登場し、ますますもって意気揚々。混沌たるPCワールドに迷い込んだ『ドリマガ』読者のため、難解用語ほとんどなしの親切ていねい解説！あなたも明日からPCショップ通い間違いなし！（の予定）

ノートPCではゲームが動かないと聞きましたが本当？

［岐阜県 小林暇尚さん ほか］

アオ■ね〜、アカ。これって昔からけっこう言われているみたいだけど、ホントのところどうなの？

アカ■そうね、確かに昔は聞かれたけれど、最近は機器が統一化されてきているのであまり心配はいらないわ。Windows98以降くらいのノートPCならほとんど大丈夫よ。今のソフトでも時々動作対象外の場合があるけれど、これはメーカーが確認をできなかっただけの場合が多いわ。なにしろ何百種類も出ているノートPCを全部調べるのは無理だから。

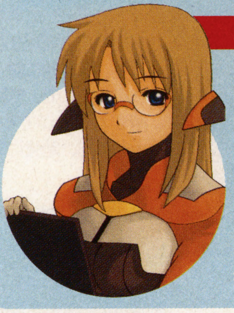
アオ■それならデスクトップのほうがたくさん種類があるんじゃない？

アカ■デスクトップの種類は確かに多いけれど、グラフィックチップは大体決まっているからそれほど問題はないわ。でも、ノートはグラフィック以外にもメーカー独自の機器が組み込まれている場合が多いのよ。

アオ■じゃあデスクトップも独自機器が多いと動かないことがあるの？

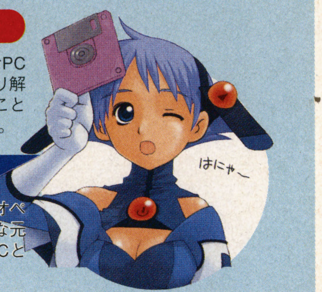
アカ■ええ、特に自作機の場合はね。

相談センターのオペレーターは、この2人



アカ（ベテラン）

当コーナーのお答え人。豊富なPC知識で、あなたの疑問をズバリ解説。知的なメガネッ娘ということで、萌え指数もなかなかのもの。



アオ（新人）

アカの元でPCを修行中の新人オペレーター。おっちょこちょいな元気娘で、今日も失敗しながらPCと格闘中。胸元がセクシー（笑）。

注意点1　動かない場合の保証はなし？

アカ■その互換性だけど、PC情報局が始まってから紹介したソフトで、すでにロムがある製品をすべて試したんだけれど、どれも問題なく動いたわ。

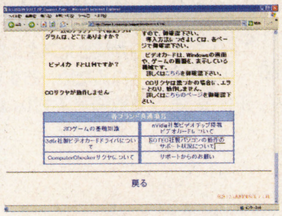
アオ■じゃあ全然大丈夫ってこと？

アカ■一応ね。でも動作保証がないソフトを遊ぶ時は、動かなくてもメーカーからの保障は受けられないので注意してね。でもこれはデスクトップの自作機でも同じだから、ノートPCだけの問題とはいえないけれど。

アオ■そういえば、メーカー製品でも動かない場合あるよね〜。

アカ■家庭用ゲーム機も型番の違いで不具合があるのと似てるかしら。

これまでに情報局で紹介したソフトは、X指定でも「PSO」でも問題なし！



相性問題は会社側で情報が公開される場合も（写真はイリュージョンソフト）。

注意点2　3Dゲームはとっても苦手デス

アカ■動作確認が取れても、まだ安心しちゃだめよ。

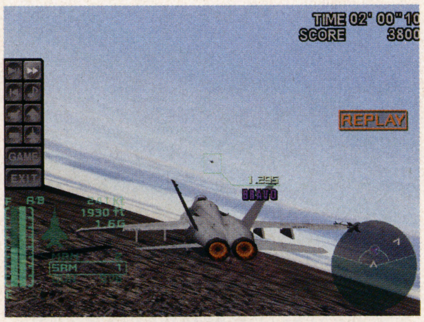
アオ■なんで？　もう何でもオッケーでしょ。さっそくフライトゲーム買っちゃった〜。

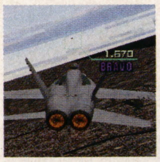
アカ■ノートPCの欠点は3D性能が弱いことよ。最近の高級機種は少しマシになったけれど、ほとんどのノートPCは3D性能がないに等しいの。

アオ■ハウッ、画面がカクカク。これじゃ遊べないよ〜。

アカ■ちゃんと調べないと。

DCユーザーにおなじみ、「エアロダンシングi」を例に3D機能を検証。CPU性能はノートPCが勝るが……（※）。





ノートだと、解像度を800×600（SVGA）、色数16bit、テクスチャ最低限で、なんとかフレーム落ちはなくなる（ビルが多いステージの場合）。

だがデスクトップでは、1280×1024ドット（SXGA）の色数32bit、エンジンなどの描写をすべて最高にしてもフレーム落ちはしない。

ほぼ問題なしだが、動かない場合は自己責任。3D表示はデスクトップが○。

基本はインターネットやワープロ作業で、ついでに今のゲームも遊ぶ程度、という目的なら問題なしね。3Dゲームを中心に遊びたい人は、3D性能が高いデスクトップがおすすめよ。

ノートで3Dも遊びたい人は、グラフィックチップに「Mobility-RADEON」か「GeForce2 GO」を積んである製品が必須。でも25万円はかかるし、それでもデスクトップより不利だよ。

皆様の質問をお待ちしております！

PCに対する質問があり、しかも2人のオペレーター娘に『ドリマガ』的解説で教えてほしい方は、右のあて先へどうぞ。お便り待ってます！

あて先
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング（株）
ドリマガ編集部
PCお客様相談センター係

【シュヴァルツシルトＦ】© KOGADO STUDIO
【エアロダンシングi】© 1999-2001 CRI
イラスト：imo

※当コーナー使用PCスペック
デスクトップ　NEC:VG80N■OS:Windows98SE■CPU:Athlon800MHz■メモリ：512MB■グラフィック:All-in-Wonder RADEON■VRAM:32MB
ノート　NEC:VA10J/DF■OS:WindowsXP■CPU:モバイルPentium III-M 1.0GHz■メモリ:512MB■グラフィック：Mobility-RADEON■VRAM:8MB

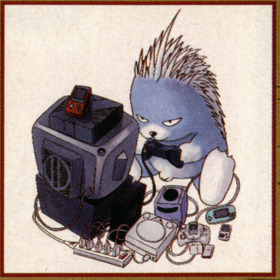
4Gamer magazine
for Gamer.mag http://www.4gamer.net/

15th Dec.2001 (Sat.)

http://books.softbank.co.jp/
ソフトバンクブックスでも予約受付中!(特典付き)
ラズベリー
Raspberry
エモーショナル美少女キャラクターマガジン
Vol.3 1.9 ON SALE!!
PC
『うたわれるもの』
Leaf大特集
最新作からPIECEまで
ロングインタビューも収録!
PC
『ReNN』
TOPCAT
突然の休止宣言
の理由を聞いた
アニメ
1/30放送スタート
『Kanon』
の最新情報も収録!
DC
ドリームキャスト版
『みずいろ』
の情報満載!
ねこねこソフト特集もある!
PC
minori最新作
『Wind』
-a breath of heart-
プロデューサー
インタビュー
コミック
etc.
オリジナルコミック多数
読者投稿ページも好調!
THANKS! 読者還元! 新年特大号は豪華4大付録つき!
ラズベリー
Raspberry
Vol.3
エモーショナル美少女キャラクターマガジン
ドリマガ1月25日号増刊
ドリマガ増刊
定価980円
6P
緊急特別企画
お疲れさま、そしてありがとう!
TOPCAT
特集
ドリームキャスト版
6P
『みずいろ』DC
の情報満載!
NECインターチャネル
HOT CHANNEL
付録1
うたわれるもの
マウスパッド
16P
巻頭大特集
Leafの鼓動
『うたわれるもの』とPIECE
今年のLeafはひと味違うぞ!
付録2
ねこねこソフト
下敷き
6P
特集
ねこねこソフトを
知っているか?
『みずいろ』『銀色』で
注目のブランドを徹底紹介!
PC Milkyway2
PC Wind
PC ひまわりの咲くまち
PC LOVERS～恋に落ちたら…～
アニメ Kanon
アニメ ナジカ電撃作戦
付録4
とらいあんぐるハート
プロモーションカード
2枚セット
大好評!
読者参加企画
ぱられる★パラダイス
今回も新キャラ登場!
付録3
小麦ちゃん
ポストカード
4枚セット
ラズベリー特製テレカ
応募者全員サービス
連載企画 美少女キャラ工房
第2回ゲスト 中澤一登
GAMESPOT JAPAN
6P
特別企画 20世紀名作アルバム
『To Heart』ラヴ・フォーエバー PS
SOFT BANK Publishing
新年特大号はラズベリー史上初の、読者サービス豪華4大付録つき! 1うたわれるものマウスパッド 2ねこねこソフト下敷き(みずいろ) 3小麦ちゃんポストカード4枚セット 4とらいあんぐるハートプロモーションカード2枚セットがもれなくついてきます。また、今号はLeaf、ねこねこソフト、TOPCAT、minoriなど、いま最も注目されているソフトメーカーにインタビュー取材を敢行。付録だけじゃなく、記事も見逃せない!
Raspberry
Missin
まほろまてぃっく
Vol.1～2も好評発売中!
SOFT BANK Publishing
ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00～12:00 13:00～17:00
●E-メール:magazine@softbank.co.jp
宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

読者投稿裏技コーナー

ドリマガ 裏技広場



年末も相変わらずネズはゲーム三昧。来年もよい年になりますように。

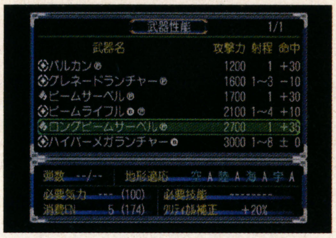
お元気ですか？　元気だけがとりえのドリネズだす。今年１年を振り返れば、「ドリマガ」が総合誌化したりで、なかなか忙しい毎日だったなぁ。来年こそは、裏技広場でもDC以外のゲームも掲載していきたいので、皆様からの裏技やオモシロ技のご応募待ってます。今年最後の裏技広場、それではいってみよー!!

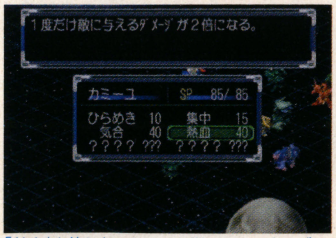
入賞 スーパーロボット大戦α for Dreamcast

バンプレスト
岩手県／うましか

撃墜しても撃墜されない!?

●まず23話「始動ダブルゼータ」（リガ・ミリティアと接触するルート）まで進める。そこで４ターン目を迎えるか、ジュドーがリーンホースJr.へ帰還すると、次のターンにジュドーとゴットンの強制戦闘が始まる。しかしその強制戦闘前にゴットンを撃墜してからイベントを起こすと、ゴットンを倒したユニットだけが何回も行動できるようになる。そしてそのユニットが戦闘をすると、結果に関わらず資金と経験値が入る。このときに「待機」を選択すると行動が終了する。なお、この裏技を起こすとマップクリアできないため、やり直しになる。





「熱血」を使わないとかなり厳しいので忘れずに。

――ネズはこの裏技を成功させるために、Ｚガンダムのロングビームサーベルの攻撃力を2700まで改造したよ。で、「熱血」を使えば一撃でゴットンを倒せるのだ。

条件さえ満たせば、このように一撃で倒せる。

そしてこの後何回でも行動可能に。

入賞 ペンペントライアイスロン

ゼネラル・エンタテイメント
三重県／山下博史

大ジャンプ！

●まずはどのキャラクターでもいいので選択して、おもちゃのコースを選んで始めます。レースが始まったら、スタート付近に円形の障害物があるので接触しない程度に近づいて、その障害物に向かってＡボタンのジャンプとＢボタンのアタックを同時に押して飛び込みます。すると空を飛んでいるような大ジャンプができます。

――この現象はすべてのキャラクターで見ることができるけど、ペンペンのスパーキーのが一番かわいくてネズの☆フェイバリット!!

この位置でAとBボタンを同時に押すと成功するゾ!!

入賞 AIR

NECインターチャネル
神奈川県／PLAZA

オープニングテーマを繰り返す

●起動後に「SEGA」のロゴが表示されたら、Ｌトリガーを引き、Ｙボタンを押し、VMの液晶に「AIR」のロゴが出るまでその状態で待ちます。すると、そのあとに普通ならタイトル画面が表示され続けますが、ここでオープニングテーマを見ることができます。オープニングの最中にスタートボタンを押すとタイトル画面に移行し、タイトル画面でＢボタンを押すとオープニングへ移行します。

この画面からボタンを押し始めてＶＭの画面を見ておこう。

――導入を飛ばしていきなりオープニングが見られる小技でした。これで「AIR」の曲を堪能しよう。

投稿のきまり

「ドリマガ裏技広場」では、現行全ゲームハードのソフトの裏技を募集中です。ハガキに住所／氏名／電話番号／取り上げたソフト名／裏技の内容を明記してご応募ください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には裏技の内容によって右のような謝礼を進呈いたします。本誌記事においてすでに紹介されているものに関しては採用いたしませんのでご注意ください。

金 ドリネズが ド肝を抜かれた裏技。採用者にはお好きなソフト１本プレゼント。

銅 知っておくとちょっと便利な小技なども歓迎です。採用者には500円分の図書券を。

銀 ドリネズがそれなりにすごいと判断した裏技。採用者には1000円分の図書券を進呈します。

入賞 隠し仕様や小ネタなどをよく見つけましたで賞。採用者にはドリマガ特製グッズをプレゼント。

あて先はこちら
〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ編集部　「ドリマガ裏技広場」係まで

©葦プロ ©1997 GAINAX／EVA製作委員会 ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京 ©サンライズインタラクティブ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映
©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ／アミューズピクチャーズ／アトランティス ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2001 ©1998 GE ©2001 Visual Art's／Key／NECインターチャネル

隔週刊 ドリームキャスト情報はDCNo.1情報誌におまかせ！
Dreamcast Magazine mini
ドリームキャストマガジン
2002 Vol.1 1/11・25

新着情報
P202 ……………………どきどきアイドルスターシーカーRemix
P203 ………………MISSING PARTS the TANTEI stories
P206 ……………………ウィークネスヒーロー トラウマンDC
P208 …………カード・オブ・デスティニー〜光と闇の統合者〜
P210 ……………………………………………ボンバーヘッヘ
攻略
P212 ………………………………………………プリズム・ハート

続報紹介 DC どきどきアイドルスターシーカーRemix

完成度 100%

●グレフ●2002年1月31日発売予定●4,800円●PUZ（思考型ロジックパズル）●1〜2人プレイ●VGA、ドリームキャストマウス対応●VM使用ブロック数:4ブロック

カンタン操作のアクションパズル！

ルールはカンタン、緊張感はバツグンな面クリア型パズルの続報をお届けだ。オリジナルがNAOMI基板使用のアーケード作品だけに、完成度はもちろんそのまま。さらに多数の追加要素で大幅パワーアップしているのだ。

ルールはこんなカンジ!!

1 まずはパネルをめくる！

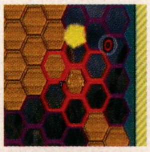
まずは、カーソルを動かしてパネルをめくっていく。右上の数字は、黄色い枠内に隠された星の数を示している。この数字をヒントに、隠された星の場所を探していくのだ。数字が0の場所をめくっていくのが基本。

2 パネルに旗を立てて……

ある程度パネルをめくって、星がありそうな場所がわかってきたら、その場所に旗を立てる。カーソルを1枚のパネルにだけ重ね、数字が1ならば、そこに確実に星が隠されているって仕組み。旗は複数立てられる。

3 めくって星を発見!!

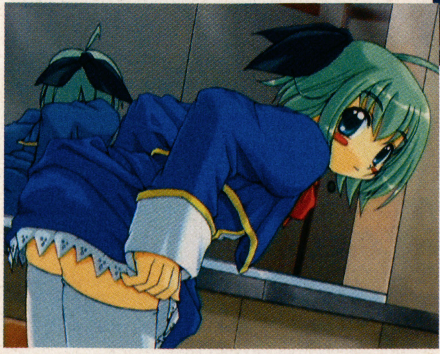
旗を立てたパネルをめくって星が隠されていれば見事正解。スコアと制限時間が追加される。ただし星がなかったり、星の隠されたパネルを旗を立てずにめくってしまうとミス。制限時間が減ってしまうのだ。



モード1 どきどきアイドルモード

面クリアすることでストーリーを進めていくモード。マネージャーの柊木京子となって、3人組みの女の子「スターシーカーズ」を立派なアイドルに育て上げよう。

パズルの間にはストーリーデモが展開。アーケード版にフルボイス＆新規グラフィックが追加されている。

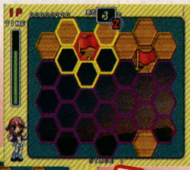


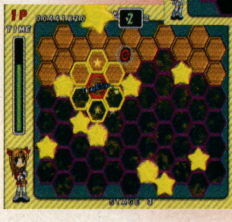
トップアイドルをめざそう!!

素早くクリアすれば、ごほうびCGが見られる。描き下ろしグラフィックも多数！

モード2 スターシーカーモード

こちらは、とことんパズルをクリアしていくモード。初心者でも安心の入門コースから、アーケードと同じ面構成までと、難易度別に複数のコースが用意されている。それでも満足できない上級者向けの、隠しコースも……!?





ほかにもモードが!?

オープニングムービーもどきどき☆

アイコンの説明

本誌で掲載されているアイコン（DCソフト用）は、次のような意味で使用しています。

- VGA：VGAボックス対応。PC用モニタで画面が見られる。
- ビジュアルVMメモリ：データダウンロードやミニゲームなどにも対応。
- ぷるぷるぱっく：コントローラを振動させる遊び方ができる。
- データ通信：通信でデータのアップやダウンロードが可能。
- 通信プレイ：ネットワークに接続して対戦・協力プレイが可能。
- ネットHP接続：ゲーム以外にHP接続やメール機能などがある。
- ドリームキャスト キーボード：ドリームキャスト・キーボードに対応している。
- 対戦ケーブル：DC同士をつないで対戦ができるケーブルに対応。
- マイクデバイス：マイクデバイス対応。音声入力機能で遊べる。
- 携帯ゲーム機 ネオジオポケット：ネオジオポケットとの連動機能がある。
- 携帯ゲーム機 ワンダースワン：ワンダースワンに対応。連動のゲームが遊べる。
- 携帯ゲーム機 ゲームボーイ：ゲームボーイに対応。連動したゲームが遊べる。
- アーケードスティック：アーケードスティックに対応している。
- ミッションスティック：アスキーミッションスティックに対応している。
- ツインスティック：ツインスティックに対応している。
- レーシングコントローラ：レーシングコントローラに対応している。
- ドリームキャストガン：ドリームキャストガンに対応している。
- つりコントローラ：つりコントローラに対応している。
- ポップンコントローラ：ポップンコントローラに対応している。
- マスコン：DC電車でGO!コントローラに対応している。
- MIDIケーブル：MIDI対応の機器を接続するインターフェイスに対応。
- DDRコントローラ：DDRコントローラに対応している。
- マラカスコントローラ：マラカスコントローラに対応している。
- DC専用マウス：マウスに対応している。
- @barai：@barai版ソフトもあり。
- ブロードバンドアダプタ：ブロードバンドアダプタに対応している。

ネットワーク機能（なにかしらのネットワーク機能があるもの） ●通信先プレイヤーとゲームを競う●データ通信やゲームデータをアップ、またはダウンロードできる●通信アプリを持つ

 © 2002 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

フォグ入魂の連作ノベル第1弾がいよいよ発売!

MISSING PARTS the TANTEI stories

ミッシングパーツ

新米探偵		
完成度 100%	●フォグ●2002年1月17日発売予定●5,800円	ジャンル ADV(アドベンチャー)
プレイヤー 1人	VM使用ブロック数 30 / ディスク:1枚	対応等 VGA ぷるぷるぱっく
ホームページアドレス:http://www.fog.jp/	備考: 制作(株)オーツー/(株)システムプリズマ	
DC ドリームキャスト	メーカーから一言	今どきDCで新シリーズ。天の邪鬼な経営方針もここに極まれり、という感もしますが、何がナンでも完結させたいと思っています。何卒皆様のお力添えを……。(プロデューサー　宗清紀之)

ADVの代表格と言えば、探偵を題材としたサスペンス。その人気ジャンルが、いま「久遠の絆」のフォグによって、シリーズ展開されようとしている。ここでは、発売を迎えた第1弾について、徹底解説していくぞ。

誰もが最後までプレイできるADVを目指して いま新たなサスペンスドラマが幕を開ける

　プレイする人すべてが、最後まで楽しめるゲームにしたい。その開発者たちの願いが込められた本作は、シンプルなシステムが特徴のADV。プレイヤーは新米探偵の真神恭介となって、数々の難事件に立ち向かっていくことになる。今回発売となるのは連作6話のうちの2話目までで、残る4話はいくつかに分けて発売される予定。各話完結だが、全編を通してプレイすることで判明する謎も隠されているので、長く楽しめるシリーズになりそうだ。

本シリーズの主人公となるのが、見習い探偵の真神恭介。

全話通してプレイしないとわからない謎も用意されている。

MAIN CHARACTER'S PICK UP

2つの難事件に立ち向かう 2人の探偵と1人の女店主

　真神恭介が探偵になってからまだ日が浅いある日。所長代理の鳴海京香から頼まれて月嶋成美と出会った恭介は、ひょんなことから探偵稼業と骨董品屋のバイトを掛け持つことになる。かくして彼らは出会い、数々の事件を追いかけていくうちに、その関係は固い絆で結ばれていくのだった……。

　この3人が、全編を通じて登場するメインキャラ。彼らの協力関係が、事件を解決へ導いていく。

捜査時は、事務所を運営する京香とコンビを組む。

頼りなく見える成美も、捜査中は本領を発揮。

実直な駆け出し探偵 真神恭介

両親の死の真相を追い続ける好青年。根は真面目だが、ちょっとユーモラスで抜けたところもある。

しっかり者の所長代理 鳴海京香

行方不明中の父親が築いた探偵事務所を、女手ひとつで運営している。恭介はよきパートナー。

ミステリアスな女店主 月嶋成美

骨董品屋を経営する謎の美女。夜行性で表に出るのを嫌うが、行きつけのバーによく顔を出す。

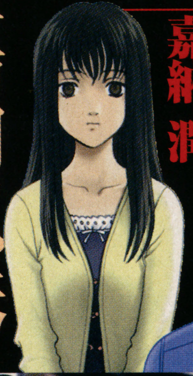
©2002 FOG／O-TWO／SYSTEM PRISMA

鳴海探偵事務所 事件FILE①

第1話「鳴らないオルゴール」

ある日、不審な男に襲われている兄妹を助けた恭介は、兄妹が住む屋敷へと招待される。しかし、そこで偶然にも殺人事件が発生。居候の身である兄妹を罵倒していた長男が、無惨な遺体で発見される。なぜ彼が殺されたのか？ その真相は、ある骨董品だけが知っていた……。

嘉納兄妹



嘉納 潤
盲目の少女。敏感な聴覚による優れた音楽の才能を持つ。母の形見のオルゴールを大事にしている。

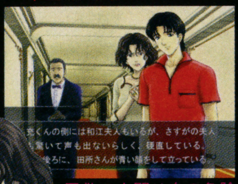
嘉納浩二
亡くなった木原家当主の右腕として働いていた、やり手の木原グループ社員。心優しく妹思い。

木原家の住人を襲う魔の手。なぜ彼らばかりがねらわれるのか!?

身の毛もよだつ惨劇が、屋敷内で次々と起こり始める。

豪邸で起こる謎の連続殺人！

木原充
和江の息子。寮から大学に通っているが、一時帰宅中。潤に想いを寄せている。



屋敷の人間は身の危険を感じ、怯えはじめる。

木原和江
当主の後妻。愛人との間に生まれた充を溺愛し、木原家の跡取りにしたがっている。

木原良一
殺害される長男。仕事ができる浩二を毛嫌いしていた。役職に就いていたが、形だけ。

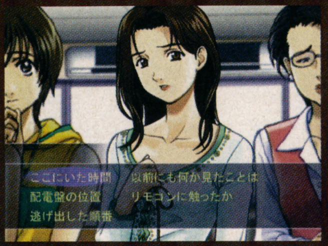
木原家

シンプルだけれど奥が深い

本作は1つの大きな街がまるごと舞台となっているので、行動範囲が広い。そのため、話を進めるにはしっかりと目的を持って行動しないと、時間だけが無駄に過ぎていくことになる。ここで紹介するのは、捜査の基本となる最重要4項目。これさえ頭に入れておけば、何も迷うことはない。地道な捜査に耐えて犯人を追い詰めろ！

捜査の基本その1 聞き込みで情報を収集

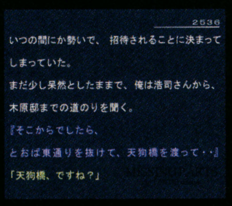
事件の背景を調べ、犯人像に迫るべく聞き込みを行っていく。対象となるのは事件関係者はもちろんのこと、関係者の知人や友人など。さまざまな場所に足を運び、情報を整理していく。思いがけないことが解決の糸口になるかもしれないので、聞き込み時は同じ人間に複数の質問をぶつけることになる。一歩踏み込んだ捜査が、実を結ぶのだ。



事件直後の関係者には酷だが、聞き込みはしつこく繰り返す。

CHECK 見逃した情報は「読み返し」

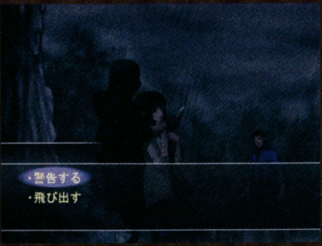
一度聞き込みで得た情報は、自分の頭に入れて行動するのが基本。しかし、万が一忘れてしまった場合でも、読み返し機能を使えば、簡単にテキストを読み直すことができる。



時には事件と無関係な人間の協力が手がかりになることも。

捜査の基本その2 適切な選択肢を選び出す

ゲームを進めていくと、時折選択肢がいくつか出現することがある。これには会話する相手を誰にするか決めるものや、相手の質問に対する答え方を決めるものがある。特に重要なのは後者で、答え方よって相手の反応が変わるだけでなく、場合によってはゲームの進行にも影響を与えることもある。肝心な場面で的確な解答が出せるように、しっかりとした捜査・情報整理をしておきたい。



選択によってはゲームの進行が左右されることも

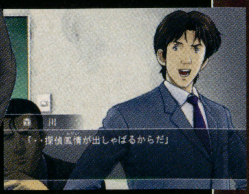
CHARACTERS TOPICS ライバル？ 協力者？ 警察の人間たち

捜査上、もっとも恭介たちと近い存在と言えるのが所轄の警察署の人間たちである。本作にはサブキャラとして2人の刑事が登場するのだが、どちらも個性が強く印象深い。県警きってのベテラン刑事である氷室は、沈着冷静で頼りになるが、一方の若手刑事の森川はいつも喧嘩腰で恭介に突っかかる嫌味な存在だ。しかし、追うものが同じ以上はお互いの協力はあってしかるべき。場合によっては情報交換をすることもある。これは氷室が、昔刑事だった京香の父親に恩義を感じているからにほかならない。とにかく、お互い持ち寄る情報によって新たな道が開かれることは非常に多いと言える。

ベテラン刑事 氷室裕

捜査中に彼らと出会い、情報交換。有力な手がかりを得ていく。

若手熱血刑事 森川直治



森川は、どうやら探偵稼業に偏見を抱いているようだ。

システム群を総チェック!!

捜査の基本その3 現場検証で手がかり探し

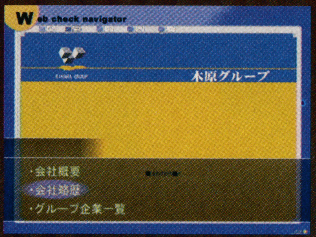
事件によっては捜査中に右のような現場検証モードになることがある。これはルーペを動かすことで遺体の状況や犯行の手口を調べるというもので、これをやっておくことでのちの捜査が進展しやすい。遺体のいろいろな場所で何度もルーペを動かせば、必ず何かがわかるだろう。

ルーペを動かせ!

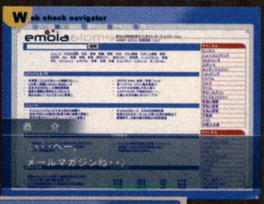
ルーペを方向ボタンで操作して、遺体の状況を調べる。ささいな手がかりだけでも見つかれば、それが道標に。

捜査の基本その4 インターネットを活用せよ

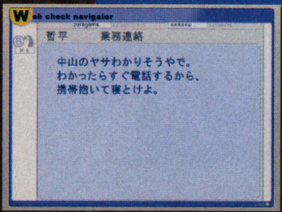
往年の探偵らしく歩き回って捜査するのも大事だが、パソコンを駆使した近代的な捜査も不可欠。インターネットにアクセスして企業情報などを得ることで、多角的に情報を分析できる。また、メールも情報交換ツールとして貴重だ。ゲーム中は、協力者から連絡事項をメールで受け取り、翌日捜査に赴くといった場面も登場する。利用できるものはすべて利用するつもりで捜査を進めたい。



聞き込みでわからないことは、インターネットで調べる



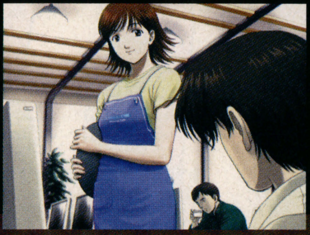
捜査目的のネットサーフィンだけでなく、メールマガジンを購読する楽しみも用意されているぞ。



協力者からのメールを受信。このように、連絡事項のやり取りにメールソフトを使うこともある。

CHECK ネットカフェでひと休み

恭介が常連客となっている喫茶店サイバリア。ここを訪ねると、アルバイトの女子高生・鴨居奈々子と会話するイベントが起こる。また、サイバリアのホームページを閲覧することもできるので、息抜きにはピッタリの場所となっている。



奈々子は恭介とは友達感覚で冗談を言い合う仲。店に行くたびに応対してくれる。

CHARACTERS TOPICS 捜査に手を貸す頼もしい味方

警察の面々だけでなく、ほかにも恭介に手を貸す人間は大勢いる。それが、右に紹介する人々だ。彼らは直接的に事件に関わっていないが、情報集積や情報分析能力に優れていたりするので、恭介の力では及ばない部分を穴埋めしてくれる役割を担う。ただし、それは現時点での話。もしかしたら、協力的な姿勢の裏に何らかの思惑が潜んでいるかもしれない……?

久蔵の懐刀 白石哲平

目利きのご隠居 柏木久蔵

誠実な弁護士 真鍋高貴

有能な女秘書 緒川梨沙

柏木邸の人々は、いざというときに頼れる。

鳴海探偵事務所 事件FILE②

第2話「赤いカメオ」

アイドルグループ・Sユニット。その有力候補として活躍していたトップアイドルの卵が、突然自殺した。驚きを隠せないアイドル事務所の関係者たち。しだいに大きなスキャンダルへと発展するなか、事態収拾を願う担当マネージャーは、徹底調査を鳴海探偵事務所に依頼する。

スターライツプロダクション

春日野 唯

努力家のアイドル候補生。普通っぽさがウリで、現在人気急上昇中。性格はいたって素直である。

桧山 明日香

オーディション番組で選考されたアイドル候補生。清楚な清純派美少女として売り出し中だ。

二塚早苗

多くのテレビ番組出演している若手タレント。局を騒がす幽霊騒ぎの聞き込みで、よく出会う。

事務所関係者に忍び寄る影……

アイドル事務所に出没する謎の影。いったい何者なのか?

関係者の精神状態は、すでに極限状態。真相究明が急がれる。

橘 純一

事務所の専務。堅物だが、捜査には意外に協力的。本業とは別に、ある事業に手を出している。

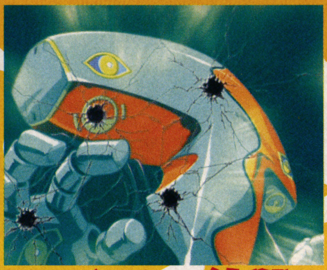
亀山 悟

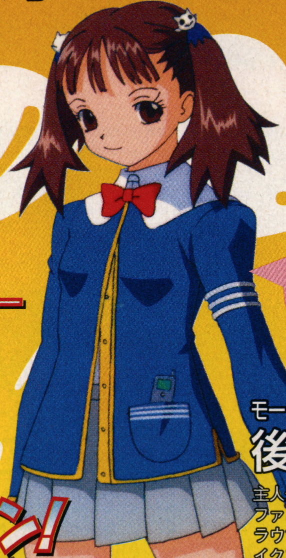
Sユニットの担当マネージャー。マスコミが騒ぎ立てる自殺事件の真相究明に、全力で協力する。

世界征服をもくろむ「ブラックフェロモン」

一応言っておくが
ここは前フリなので
ゲームとは
まったく関係ないぞ

しかし、正義のヒーロー、ダブルナインが行く手をはばむ！





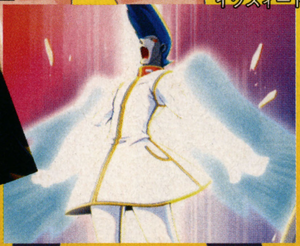
謎の乙女が
誰なのかは
ナイショよ(笑)

ついに迎えるボスとの決戦――

だが、「ブラックフェロモン」最終兵器

謎の乙女の前に絶体絶命のダブルナイン！

モーレツトラウマンマニア
後川　桃子
主人公の同級生でトラウマンの大ファン少女。ふだんは手作りのトラウマン人形を持ち歩く。一時はイクスィード対象者だったことも。



トラウマンの黒幕
郷　字夢
トラウマンや主人公がかよう学園の熱血体育教師。イクスィードだった紀色をトラウマンにした張本人。でも何も考えていない。

最後の手段ミラクル・ファイナルでズィニアと相討ちのダブルナイン!!かくして平和は守られた！

と、いうわけで――

勧悪懲善	完成度 80%	●フォーティファイブ●2002年2月28日発売予定●6,800円	ジャンル SLG（悪の総裁シミュレーションゲーム）
	プレイヤー 1人	VM使用ブロック数 未定 / ディスク：2枚	対応等 VGA
	ホームページアドレス:http://www.xlv.co.jp/torauman/		備考：―
	DC ドリームキャスト	ライターから一言	全編にただようおバカな雰囲気に、大笑い間違いなしの「トラウマン」。もちろんゲーム本体もちゃんとしてるから心配なし。今回は見せられなかったが、色気もバッチリです。（同志酒井）

ウィークネスヒーロー トラウマンDC WEAKNESS HERO TORAUMAN の始まり始まり～

衝撃ストーリーでおくる、いろいろな意味で話題の恋愛シミュレーションアドベンチャー「ウィークネスヒーロートラウマンDC」。今回はオープニングや序盤を中心に、ストーリーの流れを解説。また前回忘れていたおまけキャラもついでに紹介！

© FORTYFIVE 2002 © 2002 NEC Interchanel,Ltd.

新番組「ウィークネスヒーロートラウマン」衝撃のストーリーを先取り公開!

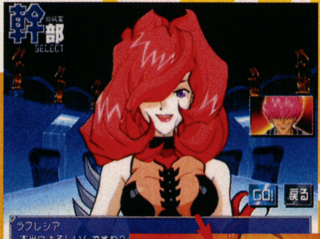
左ページで見事玉砕した幻影のズィニア（そうは見えないがキミの父親）とダブルナイン。ところが悪の組織「ブラックフェロモン」は、ズィニアの息子（キミ）を新総統にして再生した！　ここからは、再生した組織とキミの戦いぶりを赤裸々に描く！

第1話　悪の総統は高校生

というわけで、ゲームを開始すると、突然四天王の一人ラフレシアが色気を振りまいて総統就任を懇願する。キミはやけに大人ぶった口調で了解し、めでたく組織はダークフェロモンとして再生した。手始めに日本征服作戦を実行すると、突如正義のヒーロー「トラウマン」が現れ邪魔をする。頼みの綱ミックスマンも敗退し、結局作戦は失敗。キミは打倒トラウマンを胸深く誓うのだった(第2話に続く)。

まずはこのシーンからゲーム開始。とりあえず総統になると言うキミ。

四天王の一人、ダンディライオンが実力を見せろと言うので、父親譲りの必殺技で一蹴。



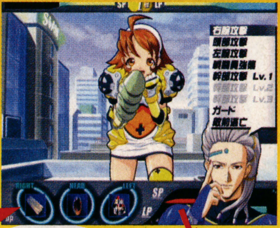
新総統として活動開始。ゲームらしくなる出撃メンバー選択シーン。

大暴れする四天王の前にトラウマンが登場！

完成したばかりのミックスマンを出撃させるが、塩とカタツムリの組み合わせで自爆！

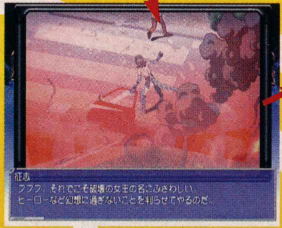
意気揚々とするトラウマンに、君の怒りの炎が燃え上がる。

ここでは、電脳三姉妹やラフレシアの学園での様子を拝見できる。



紀色との会話や情報収集で得た弱点でミックスマンを作り、今度こそ勝て！

人生初のラブレターに心ときめく紀色。返事はもちろんオーケー。キミは目を輝かせ、いけない秘密を執拗に聞きまくる（笑）。



お次はイクスィードによるトラウマン評判低下作戦を開始。どう見ても同一人物でないのに、作戦は見事大成功。

第2話　二人のトラウマン 本物はどっち?

トラウマンの正体が同じ学園にかよう土倉紀色と知り、ラブレターで親しくなり弱点を聞き出す作戦を開始。そのあと結局トラウマンを倒せなかったキミは、組織が確保しているイクスィードを出撃させ、トラウマンの評判を落とすセコイ作戦に出る。ところが……。

しかし彼女はトラウマンに敗れる。ひんむかれるのか気になります。

敵の手に堕ちた葵の操に危機迫る(ウソ)! はたしてこの結末は?

第3話をお楽しみに～

おまけ　悪事には欠かせない?　怪人ミックスマン3分クッキング

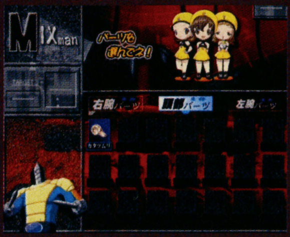
さてここからは、「ダークフェロモン」日本征服の要である怪人ミックスマンの作り方コーナーです。ミックスマンは動物・植物・物質の３つを組み合わせることで完成し、その種類で強さが決まります。はっきり言って、トラウマンの弱点を使わないミックスマンでは勝てません。それでは製作開始！

まずは材料集め

トラウマンの弱点は、キミが直接ターゲットから聞いたり、電脳三姉妹や四天王に命じたりして集める。ただし、三姉妹は弱点と好きなものを間違えて聞いてくることがあるのでご注意。

さっそく組み合わせ

出撃前の作成タイムでは、集めたアイテムを組み合わせる。なお、組み合わせ方法は左腕が物質、右腕は植物、頭は動物と決まっている。アイテムが少ないといい怪人は作れません。



もう完成!

あとは待っているだけでミックスマンのでき上がり。なお直前に、三姉妹に手伝わせるかの選択肢が出現。手伝わせるとどうなるのかは、誰もわかりません。でもやっぱり不安。

さらにもう一品!

また、一定のアイテムをうまく組み合わせると追加能力が得られます。ただし、第１話のような塩とカタツムリみたいな物だと、マイナス効果で弱くなり、まず勝てなくなります。

で、出撃させると?

トラウマンは怯え、戦闘が圧倒的有利に。勝ちは確定！

トラウマンは「怖くない」と大喜び。逆に四天王が怒ってしまい、信頼されなくなるぞ。

2つの大国が勢力を争うファンタジー世界を舞台にした「カード・オブ・デスティニー（以下、CofD）」。今回は、この世界の未来を左右する魔法のカード、「ガーディア」について判明した事実をお届けする。

ついにカードの種類が明らかに!!

カード・オブ・デスティニー Card of Destiny 光と闇の統合者

最新読報

完成度	75%
	●アーベル●2002年3月28日発売 ●6,800円
ジャンル	RPG（カードファンタジーRPG）
プレイヤー	1～人
VM使用ブロック数	未定
ディスク枚数	未定
対応等	未定
ホームページアドレス	http://www.abel-jp.com/
備考	——

DC ドリームキャスト　メーカーから一言：先日、初回限定版のおまけCDができ上がりました。全部で30分程度になり、かなりのボリュームとなりました。豪華声優陣を起用してますので、ぜひ聴いてみてください！（広報　田所）

「探偵紳士DASH！」や「エクソダスギルティー ネオス」などで、ユーザーの高い支持を獲得してきたアーベル。そんなアーベルが、未だDCへの意欲的な姿勢を見せているのが、この「CofD」の発表で十分わかってもらえただろう。カードバトルを主体としたアドベンチャーである本作は、深みのあるドラマ、練り込まれたゲームシステムなど、その魅力は尽きない。国、街、人、そして、神――この世界を形成するものはすべて、ガーディアの理に縛られている――。

敵はなにも人間だけではない。異形モンスターも相手となるのがファンタジーなのだ。

ガーディアの元に集いし

50枚のガーディアを集めて戦え！

レシーナ大陸において力の根源であり、時として神の鉄槌とも呼ばれるガーディア。神の力を秘めた四の元素を持ち、カードの姿を借りたそれは、戦いにおいてもっともその強大な力を発揮するという。レシーナ大陸には50枚のガーディアが存在し、それらを集めることがプレイヤーの使命となるのだ。

戦闘で効力を発揮

四大属性

グッドカード

青い枠で囲まれていて、枠の左上と右下に「鷲」のシンボルを持つガーディア。所有者が“善”の属性の時に扱える。

ボーダーカード

青と赤の枠で囲まれていて、“善”と“悪”のふたつの属性を持つガーディア。所有者によって扱える属性が変化する。

イビルカード

赤い枠で囲まれていて、枠の左上と右下に「獅子」のシンボルを持つガーディア。所有者が“悪”の属性の時に扱える。

ニュートラルカード

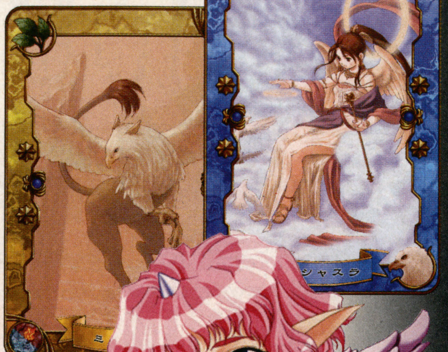
黄色い枠で囲まれていて、枠の左上と右下に「新緑」のシンボルを持つガーディア。所有者の属性に関係なく扱えるカード。

©Abel Inc.／©菅野ひろゆき All Rights Reserved.

主人公を惑わせる、色香漂うイベントシーンを公開

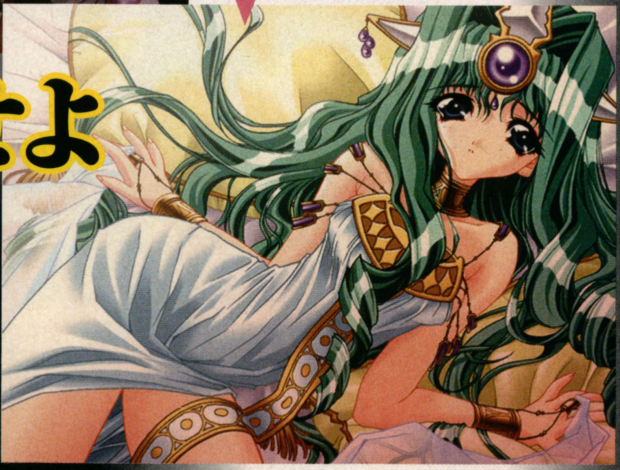
母なる大地レシーナ大陸に今、ひとつの影が生み落とされようとしていた。大陸の覇者ロアーナ教国の厳格な戒律による統治は、長きに渡り三百余年。それが崩れ去ろうとしている——。

と、シリアスな展開にもかかわらず、登場ヒロインたちの悩ましい姿がちらほらと見られるイベントシーンが、「CofD」に彩りを添える。キャラクターたちを描くのは、絵師ドレン・チェリー。また、ガーディアのイラストを手がけるのは、双羽純ほか数名のイラストレーターだ。



現在、明かされていない謎の女性。装備品から騎士であろうと推測されるが……？　彼女が街でいざこざに巻き込まれているところに、主人公は遭遇する。

気丈な振る舞いで、他人には弱みを見せることのないクレアの苦しそうな表情。誰かに敗れたのか？　もしそうなら、相手はいったい何者なのだろうか？



憂いの瞳で、悩ましくアスを見つめるユリシア。そこには女王としての威厳はなく、ひとりの女性として何かを訴えかけているよう。

アス・リジェルド

本作の主人公で、ロアーナの下級貴族出身の騎士見習い。両親亡き今、妹のルフィーナを守ることを使命と考えている。

ルフィーナ・リジェルド

明るく快活な彼女は、ちょっぴりドジなところがチャームポイント。幼い頃から兄を想い続けている。CV：國府田マリ子

神と人の力を結束せよ

突如としてレシーナ大陸を襲った、神々の壮絶なる抗争「裁きの７日間」。その末、勝利を収めた“白き翼を持つ者”たちは“神”と呼ばれるようになり、敗れた“黒き翼の者”たちは“魔”と呼ばれるようになった。そして“魔”は神を名乗ることを許されず、辺境へと追いやられたという。悠久の時を経た今、魔族を見かけることはほとんどなくなっている……。

リシェーラ

ロアーナ教国で神に等しい存在、"白き翼を持つ者"。女神のような優しさと穢れのない純粋さを持つ女性ゆえに、皆から慕われている。CV：萩原えみこ

ミルカ

有翼種らしき古の精霊。主人公の感情に同調し、共に喜んだり悲しんだりする。人間の言葉に反応はするが、「るー」としかしゃべれない。CV：久川綾

ユリシア・シェル・アルディヒナ

「選王の儀」により選ばれた、ロアーナ教国の女王。国を守りたい、という想いは誰よりも強く、そのための努力は惜しまない。CV：井上喜久子

クレア・シェスター

アスの所属する騎士団で活躍する、誇り高き女騎士。自他共に認める厳格な性格で、男を寄せつけない雰囲気を持つ。CV：佐久間レイ

サージェス・アルグレーン

アスやクレアの所属する騎士団の団長。性格はいたって穏やかでマイペースだが、その実力は教国最強と謳われている。CV：草尾毅

レイティア

ヴェンスフェルトに絶対の忠誠を誓う、ヴォルド王国歴戦の戦士。残忍ならずとも冷徹で、主の命令に実直に従う。CV：住友優子

ヴェンスフェルト・ドゥ・ダインスレフ

“白き翼を持つ者”の対極に位置する“黒き翼の者”。一代にしてヴォルド王国を築いたほどの野心家だ。目的のためなら手段を選ばず、非道な行いすら意に介すことはない。CV：千葉進歩

CHECK! レシーナ大陸の情勢

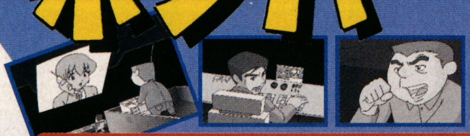
ガーディアの種類にあるとおり、プレイの進め方しだいで主人公・アスの属性は変化していく。さらに、ロアーナ教国とヴォルド王国の情勢も、刻々と変化していくことになる。その流れが、歴史を感じさせる魅力となっている。

BOMBER hehhe! ボンバーヘッヘ

ビルヂングを解体！

秘密基地を解体！

みぃ～んな解体！



一日一爆	
完成度	100%
	●フジコム●2002年1月10日発売 ●5,800円
ジャンル	SLG（爆破シミュレーション）
プレイヤー	1人
VM使用ブロック数	4～
ディスク	1枚
対応等	VGA ぶるぶるぱっく
ホームページアドレス	http://www.soundeye.gr.jp/fj-game/
備考	──
DC ドリームキャスト	
担当編集から一言	発売延期になったとき、正直ショックでした。でも世に出ることになってホント良かった！　いわゆるセガハードファンには、おそらくわかってくれるアジがこのゲームにはありますよ！　ええ!!

解体爆破とお笑いがひとつになったSLG!?

長らくお待たせしてましたが、みんなの期待の星「ボンバーヘッヘ」の発売日がついに決定しました。バンザーイ!!　さて、爆弾によるビル解体をリアルにシミュレートしたこのゲーム、この設定だけでも十分に変わりダネなのだが、ステージごとに挿入される坂道コロンブス（漫才コンビ）のお笑いムービーが、その個性にさらに輪をかけていたりする。なにせ本職のお笑いだけに「ゲームとムービー、どっちが本編やねん！」と、思わずツッこみたくなるほど特濃にしゃべりまくるのだ（いや、どっちも本編なんですけどね、ある意味）。爆弾設置会社アフロカンパニーを舞台に、社長役の松岡氏、社員役の林氏、そしてマチルダ役の夏樹さんの3人が繰り広げる独自のワールドは、なんにせよ必見。というか、このページを熱心に読んでいるようなDCユーザーなら、もう心は決まっているはずだ。違うか!?　いや違うまい。

アフロカンパニー社の仕事の流れ

ボケてツッこむ

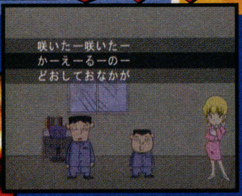
爆弾設置

木っ端微塵

華麗なるAC社のお仕事。ムービーが鉛筆描き風の素朴なタッチなのがいい味。

ストーリーモード&トークモード

ストーリーモードは全9ステージ。最初はフツーのビルだけど、徐々にイロモノ的な建造物が対象になっていくのがたまりません。1回クリアすればフリーモードも追加。ちなみに最終ステージは……ああっ、言えん！　言えませ～ん!!



トークモードは社員の返答の選択によって解体対象を決定。業界初の漫才シミュレーション!?

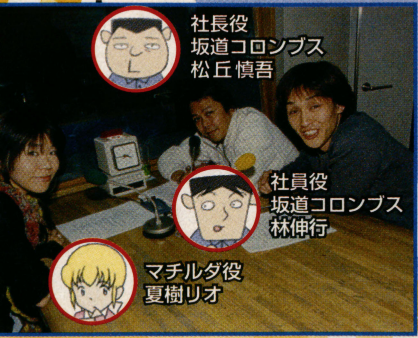
BBD（ブラックブラックドクロ）団モード

ある条件を満たすとこのモードが。BBD（ブラックブラックドクロ）団となりさまざまな建物を解体していく。ただしこちらは、ヘリやタンクでドカドカ攻撃するというストレートな作り。サクっとストレス解消したい時にどうぞ！

一定時間以内に破壊すればクリア。深く考えずに爽快に遊ぶためのモードといえよう。

発売直前記念!! AC（アフロカンパニー）社トリオのボンバートーク

ところで坂道コロンブスと夏樹リオさんのラジオ番組が放送中ということをご存じでしたか？　すで10数回の放送を経て脂が乗ってるこの番組、ゲームとはひと味違ったトークが楽しめますんで、一回聴いてみてください。さて、今回は収録現場におじゃましていろいろ語っていただきました。



社長役 坂道コロンブス 松丘慎吾

社員役 坂道コロンブス 林伸行

マチルダ役 夏樹リオ

──ゲームのほうは皆さん遊ばれましたか？

林　いえ、まだ完成したのはやってないんですよ。だから、ゲームの中で僕らの声がどういう感じで入ってるかっていうのはまだわからなくて。

──完成版はめちゃめちゃ面白いですよ。本当にラジオのトークみたいなノリで（笑）。

松丘　ホンマですか？ それはうれしいなぁー。

──ゲームのマチルダは2人を冷静に突き放すキャラなんですよ。そのギャップも面白くて。

林　あー、確かにあっちのはラジオのキャラじゃないよなー。なんか別のキャラを作ってる。

夏樹　あれはフジコムさんから、「事務的な峰不二子のイメージで」って指示があって（笑）。

──あれは脚本が用意されていたんですか？

林　基本はそうですね。でも、収録の時に僕らがセリフを変えたりとか、アドリブでふくらませたりとか、付け加えた部分もけっこうあります。

──さきほどのラジオ収録でも、1つのテーマからアドリブでふくらませていて、すごかったです。

林　しゃべりが（放送時間より）ちょっと長なって、よく怒られたりするんですけどね（笑）。

──ゲームの仕事をやってみた感想は？

林　俺たち、初めてやったんですよ、声だけの仕事っていうのは。いつものお笑いの仕事って、体も（リアクションなどで）使うじゃないですか。だから逆に面白かったです。

──マチルダが泣いてる画面もあったんですが。

夏樹　2人が死んだと思って泣くシーンですね。

松丘　確か社長と社員が宇宙に行くんだよな。

林　ああ、あったな。宇宙人とか出てきて。

松丘　そうそう、その時にご一緒した男性の声優さんが、めちゃめちゃウマかった。

林　1つひとつのセリフの感情を、とにかく大げさに出すんすよ。

松丘　最初は低めに「おい」とか言ってた声が、だんだんテンションが上がっていって、最後はでっかく「オイー！」と。すごい迫力で（笑）。

林　さすがやなーって、勉強なりましたよ。

──では、本誌読者に向けて番組のアピールを。

林　僕はですね、マチルダのエッチな声が聴けるぞ、と（笑）。これからもどんどん聴かせます！

──そんなキャラだったんですか（笑）。

夏樹　違うんですよ。なんか企画にかこつけて、2人がなんとかしてエロいセリフを言わせよう、言わせようとするんですよ（笑）。

林　だって、リスナーも絶対それ望んでるもん。

夏樹　じゃあラジオのほうは、「ボケ（社員）」「ツッコミ（社長）」「エロ（マチルダ）」ということなの？

林　そうそう。聴かにゃ損だぞと僕は言いたい。

──なるほど……と言っていいのかなぁ（笑）。では最後の締めを社長から。

松丘　放送は30分という短い時間なんですけど、フジコムの社長も「3人の個性がそれぞれ出て、いい番組じゃない」と喜んでましたんで。これからは、どんなゲームが面白くて、何が面白くないかバッサバッサと「松丘慎吾が斬る！」みたいなね。そういう番組にしていこうかなと（笑）。

──インタビューにもノリノリで答えていた3人。今後ゲームのことも番組内で紹介していくそうだ。ここでしか聴けないことも飛び出してくるかも？

フジコム提供のラジオ番組「坂道コロンブスのボンバーヘッヘ！」
文化放送にて、毎週月曜（21:00～21:30）オンエア中!!

©C2001 FUJICOM/POPO

新作も攻略もこれ1冊でOK

週刊 ザ・プレイステーション2

2002 Vol.272
1/11.18
特別定価 450円

今年遊びつくせなかったソフトも、これから遊びたいソフトも全部まとめてザ・プレにおまかせ!! 年末年始もゲーム三昧だ!!

check 1 「ゲーム業界のゆく年くる年」では、2001年のゲーム業界を10大ニュースで総括! そして、ゲーム業界のキーパーソンのインタビューや、主要メーカーのメッセージから、2002年の業界の動向をバッチリ探っていくぞ!!

check 2 「ファイナルファンタジーXI」や「幻想水滸伝III」、「ゼノサーガ エピソードI 力への意志」、「ワイルドアームズ アドヴァンスド サード」などなど、超期待の新作RPGタイトルが目白押し!! 発売までは、ザ・プレの新着情報でしっかり予習をしておこう!

check 3 発売間近! 「グランツーリスモ コンセプト2001 TOKYO」の攻略をいち早くスタート!! また、セールスも好調の「メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ」、「ドラゴンクエストIV 導かれし者たち」などの攻略も大充実。ますます見逃せない!!

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン DX／ジャック×ダクスター 旧世界の遺産／グランディア エクストリーム／バーチャファイター4／ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～／サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブを作ろう! ／サンライズ英雄譚2 ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

好評発売中
毎週金曜日発売

コミックマーケット61開催!! ソフトバンクももちろん出展します!

12/29(土)、30(日)東京ビッグサイト
西4ホール 企業ブースで待ってるよ!!

ソフトバンク攻略本ラインナップ

	書名	本体予価	ジャンル/機種
好評発売中	ヴァンパイアナイト パーフェクトガイド	1,400円(税別)	PS2
	サクラ大戦オンライン コミュニティガイド	1,300円(税別)	DC
	サモンナイト コレクション	2,200円(税別)	資料集
	キングスフィールドI・II・III 聖典～Verdite Trilogy Perfect Guide～	1,500円(税別)	PS
	ぴーえすオ～ ファンタシースターオンライン ファンブック	1,400円(税別)	資料集
	女の子向け 同人系ホームページのつくりかた!	1,480円(税別)	PC
	大悪司 オフィシャルガイド	2,600円(税別)	PC
1月中旬	Only you -リ・クルス- オフィシャルガイド	3,200円(税別)	資料集
1月下旬	ICO(イコ) 公式ガイドブック	1,500円(税別)	PS2
	零～zero～ パーフェクトガイド	1,400円(税別)	PS2
	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO 公式ガイドブック	1,200円(税別)	PS2
	ギルティギアゼクス プラス オフィシャルガイド	1,800円(税別)	PS2
	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX ミッションコンプリートガイド	2,000円(税別)	PS2

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://www.softbankpub.co.jp/
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 宇宙イチ速いゲーム情報はココで! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/
●お近くの書店・有名コンビニエンスストアにてお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/では弊社商品の最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売、もしくはお電話にてご注文下さい。
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10：00～12：00 13：00～17：00

攻略 プリズム・ハート

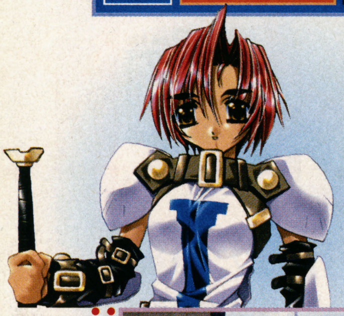
攻略 第2回 DC ドリームキャスト

●キッド ●発売中(11月29日発売)
●6,800円

プレイヤー	1人
ジャンル	SLG(騎士育成恋愛SLG)
使用ブロック数	33
ディスク	1枚
対応等	VGA、データ通信

ホームページアドレス:http://www.kid-game.co.jp/
備考:初回限定版は2枚組。

騎士叙勲と恋愛成就をかなえるために… 其の弐



攻略第2回となる今回は、新ヒロインのフレイアとリーズを含めた、メインヒロイン4人の攻略をお届けする。基本的に、育成方針と年間イベントスケジュールに沿って行動していればクリアは難しくないだろう。アーニャほか、サブヒロインの攻略は次回以降で。

フレイア、リーズ、チャ・イーナねらい パラメータ総計値最大292
「歩いていく」「ダッシュ〜〜!」「戦術的撤退だ!」
「教会があった」「1人の尼僧が姿を現した」

カミナねらい パラメータかしこ〜い値最大106
「乗馬で行く」「右の道」「先を急ぐので無視する」
「まさか、獣か?」「こうなったらやっつける」

〜何があっても信じること——それが彼女の力になる〜

フレイア
Freyia

誕生日■9月25日　職　業■吟遊詩人
身　長■165cm　体　重■48kg　3サイズ■86・57・84

攻略メモ
9月に会って、足しげく市門へ通っていればイベントはたたみ掛けるように進行する。クリアするには騎士になることが必須なので、9月までにその条件を満たしておこう。

年間イベントスケジュール

1月〜8月 修行に専念しよう
ひたすら修行に明け暮れよう。そして、ほかのヒロインたちのクリア条件を満たさないよう、選択肢選びは慎重に。平日/休日と修行していれば、9月までにパラメータ条件は満たせるはずだ。

9月 市門での出会いから
出現条件を満たしていれば、この月の週末からフレイアが市門に現れる。二度目の出会いで、"聖刻の書"の話を聞いたら「誰かに聞いてみる」(必須)と答え、翌週も市門へ出かけよう。

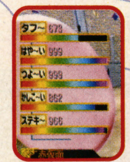
10月 フレイアの視線
市門でフレイアに会うと。妄想状態をカゼと勘違いされる状況に。ここは、「いや、大丈夫だから」(必須)とごまかしておく。その後、フレアストーンをもらえるイベントが派生する。

11月 見つからない!?
実はこの月は、いつ市門へ出かけてもフレイアに会うことができない。とはいえ、探しにいくことは必要だ。そうすれば、きっと彼女を見つけられる。想いが届くことを願いながら……。

12月 天使の力
11月にちゃんとフレイアと再会していれば、市門へ行くことでイベントが進行する。"聖刻の書"がフレイアの手に渡ったら、あとは"まったり"して日々を過し、クライマックスを迎えよう。くれぐれも全パラメータを999にしないこと!これを守らないと、彼女とのエンディングは迎えられないぞ。

育成方針

騎士になるために、1〜5月は"剣術修行"、6〜8月は"騎士道修行"を実行する。各パラメータ500以上、総計3500以上に達したら、あとは"まったり"でOKだ。



前哨戦

本大会

練習試合
クラスは問わないが、ワイバーン・クラスに出場していれば、エコーのイベントが見られる。

剣をもらえるイベントで、各パラメータ+50。

Key Events FlowChart

市門にいてもいなくても、フレイアの姿を追ってさえいれば自然とイベントは進んでいくので心配はない。

① 出会い

プリンセア以外の恋愛対象キャラED後、「最初から」始めた9月以降の市門。

② "聖刻の書"探し

①のあと、市門にいるフレイアと会う。「誰かに聞いてみる」を選択すること。

③ 吟遊詩人フレイア CG

②のあと、市門にいるフレイアと会う。

④ 見学させてね

フレイアと3回会ったあとの、10月以降木曜日。

⑤ 嫉妬するフレイア CG

④のあと、10月以降の木曜日。

⑥ フレアストーン CG

⑤のあと、10月の土曜日。

⑦ 再会

フレイアに会えなくなったあと、市門へ4回行く。

⑧ 災害そして…… CG

⑦のあとの12月。

⑨ 信じること CG

②で「誰かに聞いてみる」を選択している&⑧のあとの12月。

前回の補足
前回掲載した、【修行】コマンド実行変動パラメータ値の表内数値で、カッコ表記されている部分がありましたが、その注釈が記載されていませんでした。その注釈とは、「修行コマンド実行時の画面にヒロインが表示されるようになると、そのカッコ表記内の数値が適用されます」です。関係各位に大変ご迷惑をおかけしましたことを、おわび申し上げます。

© PAJAMAS SOFT/KID

～修行で切磋琢磨しつつ、デートで知識を深めさせよう～

リーズ
Reeds

誕生日■9月20日　職　業■見習い騎士
身　長■147cm　体　重■82kg　3サイズ■68・52・73

攻略メモ
師匠としての強さを誇示するため、毎回ワイバーン・クラスで全勝できる実力を身に付けよう。さらに、すべてのデートスポットへ連れて行き、小さな彼女の大きな反応を見ていくこと。

年間イベントスケジュール

1月～2月 リーズの師匠になる
“剣術修行”をメインにし、リーズを迎えに行くイベントを早めに発生させる。そして、彼女の頼みを「引き受けてあげる」ことで、“おししょーさん”になること。そのあとの休日は、望郷の浜あたりにデートへ誘ってみよう。

3月 基礎をみっちり
リーズとの修行が続くなか、彼女から質問がある。「まだ素振りをさせる」の選択がクリアに必須で、キザーロフを撃退するイベントが見られる。また、ブリーゼ港へ1回、王都フリーデンへは2回、彼女をデートに誘うこと。

4月～5月 リーズを連れ回す
この2カ月間は、効率よくデートに誘ってイベントを見ていこう。4/2から、ウォルフの森×2→騎士の滝へ。5月は、騎士の滝→望郷の浜→ブリーゼ港の順で。4月にメイプルを拒まなければ、のちのちよいコトが……。

6月～7月 デートも修行も
ときどき“つよ～いUP”を交え、修行に専念しつつも、週末は必ずリーズをデートへ連れ出そう。通常のデートだが、ここでおろそかにしないことが重要。しっかり好感度を上げていれば、ウォルフの森と騎士の滝でのイベントCG（発生は自動）が回収できるはずだ。

8月 シェーンハイト城にも
8/2に、リーズとマイステルの対決イベントが発生していなければ、攻略は失敗している。休日には3回、シェーンハイト城へ足を運ぼう。前哨戦は、準々決勝進出以上なら上々だ。

9月 様子がヘン……!?
9/1に、「手伝いに行くぞ」（必須）で壊れかけた小屋へ救助に向かおう。そこで、リーズの正体が明かされるイベントが発生する。また、週末はデートを忘れずに。おすすめは望郷の浜だ。

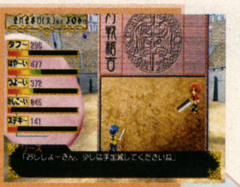
10月 本来の姿
10/1、リーズの隠された一面が表面化するイベントが発生。また、同日に7日のデートの約束をしておこう。8日に広場でリーズに会うと、ちょっとしたイベントが見られる。あとは“騎士道修行”！

11月～12月 リーズを止めろ!!
10月の練習試合で、リーズの圧倒的な強さを見せつけられたハズ。彼女を止められるのはマイステルだけ……。ひたすら修行をしてその力をつけること。11月の練習試合は、強制的にワイバーン・クラスへの出場となり、イベントが発生する。12月は“タフ～UP”で鍛えよう。そして、本大会を迎える……。

育成方針
休日はほとんどデート（月に3回）に費やすため、“剣術修行”を9月いっぱいまで続けよう。その後、“騎士道修行”に変更し、12月は“タフ～UP”で最終調整することになる。

前哨戦

練習試合
毎月必ずワイバーン・クラスに出場し、全勝することが条件だ。7月の練習試合までに、16勝する必要がある。



ワイバーン・クラスでのみ、リーズと戦える。

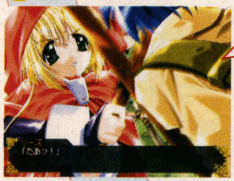
Key Events Flow Chart
日付が限定されている継続系のイベントがほとんどだ。それ以外は、デートの回数とタイミングが条件になっている。

① 遺跡の番人リーズ CG

“つよ～い”が300以上になった翌週月曜（コメートが地下牢にいると不可）。

② おししょーさんと呼ばせて

①の翌日に発生。会話選択で、「引き受けてあげる」を選択すること。

③ 合わせ稽古 CG


①の翌日に発生する、派生イベントを見たあとの水曜日。

④ 嫌味なキザーロフ、リーズの剣にて沈む

③を見ている＆「まだ素振りをさせる」を選択＆3／1限定。

⑤ 森で修行 CG

③を見ている＆4／5限定。【好感度】

⑥ 滝に向かって斬れ！ CG

⑤を見ている＆5／3限定。【好感度】

⑦ デートのジャマ者

④で、「まだ素振りをさせる」を選択＆騎士の滝での2回目のデート中。

⑧ キザーロフをネタに

④発生＆騎士の滝で2回デートしている＆望郷の浜での2回目のデート中。

⑨ 日雇いバイトに興味津々

④発生＆望郷の浜で1回以上デートしている＆ブリーゼ港での2回目のデート中。

⑩ 森の練習場 CG

⑥を見ている＆6／7限定。【好感度】

⑪ 滝に打たれて精神統一 CG

⑩を見ている＆7／5限定。【好感度】

⑫ ガチンコファイト

⑪を見ている＆8／2限定。【好感度】

⑬ リーズの正体 CG

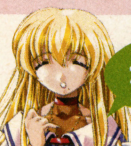
ワイバーン・クラスで16勝以上＆⑫を見ている＆9／1限定。

⑭ もう一人のリーズ CG

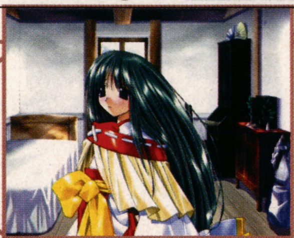
⑬を見ている＆10／1限定。

⑮ 圧倒的な強さのリーズ

⑭を見ている＆10／31の練習試合中。



エコーのポイントアドバイス
リーズを攻略するには、出会ってから毎月第1週目の水曜日に発生する、修行関連のイベントを確実に見ていくことがポイントね。もちろん、あなたが師匠を引き受けていることも条件よ。それと、彼女はフィンブルグの遺跡しか知らないコだから、いろんなところに連れて行ってあげてね。彼女の正体がわかったあとは、クリアには関係ないランダムイベントも発生するわ。全部見られるといいわねぇ。お～ほほほほ。



～知的な魅力と優しさのスパイスで、イ・チ・コ・ロ♥～

神弥無 KAMINA

誕生日■1月1日　職　業■巫女
身　長■157cm　体　重■43kg　3サイズ■82・58・84

攻略メモ
騎士になることが必須ではないが、衛兵のイベントを6回ほどこなす必要があるので、"騎士道修行"を着実に。基本的には、彼女の部屋に通い続け、少しずつ仲良くなっていけばいい。

年間イベントスケジュール

1月～3月 王宮からの依頼
"騎士道修行"で"かしこ～い"を高め、カミナとの出会いを早める。また、毎月、王宮からの衛兵依頼を受ける。
[コメート■1月:大食堂×4、広場×2。2月:広場×2。3月:坂道×2]

コメートと会うのはクリアに必須ではなく、⑫のＣＧを回収するため。彼女からのお祝いは、すべて物(ぶつ)を要求するように。

4月 カミナと接触する
オフロで倒れているカミナを目撃するのが、このあたりだろう。すると、助けたことで心を開いたのか、彼女の部屋に行けば少しずつ仲良くなれる。
[コメート■坂道]

5月～6月 くせ者の正体は？
休日にはカミナの部屋に行って、親睦を深める。すると、衛兵依頼のイベントが5月、6月と発生し、くせ者の正体がカミナだとわかる。また、5月の依頼以降、彼女とデートできるようになるので、王都フリーデンやウォルフの森へ誘ってみよう。[コメート■6月:坂道×2]

7月 デート&デート
修行の合間にデート三昧。望郷の浜、王都フリーデン、ウォルフの森などに出かけるといい。また、一方でコメートにも会っておこう。[コメート■坂道×2]

8月 刺客現る!
この月、王宮での知恵比べに参加することになったカミナたち。そこに刺客が現われ、翌日にはその刺客がマイステルを襲う！　カミナの泣き顔、カミナとのキスを経て、徐々に惹かれ合う2人だった……。[コメート■坂道×2]

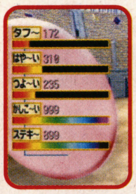
9月 和解のあとに
6度目の衛兵依頼のあと、翌週にまたも刺客が出現！　しかし、その2人はカミナの幼なじみ。なんとか事情を話し、宝剣・晴明の剣を入手する共同作戦を申し出る。[コメート■坂道×2]

10月 続・共同作戦
晴明の剣をシェーンハイト城から奪還するための共同作戦は、2度目、3度目と、失敗を重ねてしまう……。
[コメート■大食堂×4、坂道×2]

11月～12月 晴明の剣
共同作戦4度目にして、ようやく晴明の剣の所在がつかめた。その間、コメートにヤキモチを焼くカミナが見られる(要コメートイベント)。12月に入り、猶予のなくなった刺客たちと再びシェーンハイト城へ。そして、ついに発見！[コメート■11月:大食堂×4]

育成方針

5回目の衛兵依頼が発生する6月まで"騎士道修行"ひと筋。ただし、それまではランキングでベスト4入りしないよう、抑え目な育成を。そのあとは"剣術修行"へ移行し、騎士叙勲を目標に本大会ベスト4入りを目指そう。



前哨戦

本大会

練習試合

ランキングを上げないために、毎月ペガサス・クラスに出場する。常勝なら、本大会ベスト4入りも夢ではない。

わざと下位のクラスに出場。能ある鷹は……？

Key Events Flow Chart

前半は主に"かしこ～い"値が条件だが、6度目の衛兵依頼以降の後半は、継続イベント&経過週が条件となっている。

① 衛兵依頼・その1～3

"かしこ～い"が200／400／550に達したあとの金曜&ランク4位以下。

② オフロでドキッ CG

火曜日&コメートが牢屋に入っていない。【好感度】

③ 衛兵依頼・その4

カミナに4回以上会っている&"かしこ～い"700以上&金曜日&ランク4位以下。

④ 衛兵依頼・その5

③発生後&"かしこ～い"800以上&金曜日&ランク4位以下。【好感度】

⑤ お膝でお休み CG

④発生直後&ウォルフの森でのデート中。【好感度】

⑥ お花を買ってあげる CG

王都フリーデンでの2回目以降のデート中。【好感度】

⑦ 王宮で知恵比べ

"かしこ～い"950以上&8月&月曜日&ランク4位以下。【好感度】

⑧ 和の国ズバトル CG

⑦発生後&火曜日。【好感度】

⑨ ベッドの上で…… CG

⑧発生後&"かしこ～い"900以上&水曜日。【好感度】

⑩ 衛兵依頼・その6

⑨発生後の月曜日に、カミナとキスする&36週目以降の水曜日。

⑪ 共同作戦・その1～3

⑩発生後の金曜日に、刺客と和解する&38／40／43週目以降の金曜日。

⑫ 財宝のありか

⑪共同作戦・その3発生後&45週目以降の金曜日。

⑬ お料理でご奉仕ヤキモチヴァージョン

⑨発生後の月曜日にカミナとキス&&コメート〈お料理でご奉仕ですぅ〉発生後&11月以降の木曜日。

⑭ 宝物発見、そして…… CG

⑬発生後&47週目以降の金曜日に再び城へ侵入&11月以降の木曜日。【好感度】

⑮ 恨みます…… CG

⑭発生後&11月以降の木曜日。

エコーのポイントアドバイス

カミナをモノにするのはかなり難しいわねぇ。なにせ、あの潔癖っぷりでしょ？　ホントに紳士的な気持ちで接して、優しさを見せてあげないと全然相手にされないわよ。イベントの発生条件がキビシイのも、そのせいかしらねぇ？　ムリしたくないのなら、コメートと関連するイベントは無視したほうが得策ね。そうすれば、比較的楽になると思うわ。まぁ、二度手間になるのは我慢しなさい。

～横恋慕だってノープロブレム！　愛を勝ち取ろう～

チャ・イーナ

CHA・INA

誕生日■1月15日　職　業■商人の娘
身　長■167cm　体　重■50kg　3サイズ■90・57・88

攻略メモ
強さよりもまず大事なのは、いかにイーナをつかまえるか？ってこと。イーナの部屋、ブリーゼ港、市門、洗濯場、シェーンハイト城……。見かけたら、デートできなくても会いに行こう。

年間イベントスケジュール

1月～2月　すっぽかされて
平日／休日と“剣術修行”をしていれば、1月末にはイーナが現れるはず。そうしたら、彼女の部屋へ行ってデートに誘おう。……すっぽかされることにもガマンして。月末はブリーゼ港へ。

3月　ガマンの限界！
実は、これまで5回のデートをすっぽかされている。そして6回目。ついにマイステルがキレた！　そのあと少しは反省したのか、イーナからまともなデート（？）に誘われる。また、キザーロフとイーナが出会うと、彼女の気持ちが一気にキザーロフへ向けられる。

4月～5月　キザーロフの追っかけ!?
休日、イーナの部屋に行っても、彼女はいない……。どうやらキザーロフを追いかけているようだ。と、そんなある日、廊下で彼女とぶつかった！　はずみで唇が重なってしまったが、これは不可抗力だ。しかしイーナは、泣きながら走り去る。その翌日、海で溺れるイーナ。彼女を助けたものの……。

6月～7月　パパリン行方不明
まだキザーロフの心を射止めようと必死なイーナは、なにやらアヤシイ薬を作り出す。そして7月、パパリン――父親が行方不明と知ったイーナ。そんな彼女を慰めに、週末はブリーゼ港へ。

8月　励ましてあげよう
風車亭のメイドとして働くことになったイーナ。洗濯場にいる彼女の様子を見に行こう。また、週末はブリーゼ港で、「嫌いの反対ってこと？」なんて思える告白を受けたりするかも。月末の土日はシェーンハイト城に行って、キザーロフ関連のイベントを見よう。

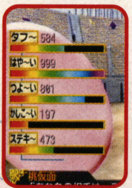
9月　イーナの愛情
月末にシェーンハイト城でイーナに会おう。マイステルのために、滋養強壮を考えている微笑ましい彼女の姿が見られる。さらにシェーンハイト城へ行くと、手料理を食べさせてくれることに。

10月～11月　イーナの愛
10月も、月末にはシェーンハイト城へ二度足を運び、食事の話題＆買い物に付き合うこと。すると11月には、料理よりも愛のこもったプレゼントが……。もう爆弾は仕掛けられていないぞ。

12月　パパリン帰航！
順調に進めていれば、ここでパパリンが帰ってくる。そしてイーナが涙をポロポロと流す感動の場面……と思いきや、勢いで婚約！　なんてことに。でも、月末にはシェーンハイト城で“うれし恥ずかし”なこともあるから、まぁ結果オーライってことで、大・円・団！

育成方針

とにかく“はや～い”重視で、“剣術修行”に勤しむ。そして、10月以降は“騎士道修行”に切り替えるといいだろう。本大会で準々決勝まで進む実力が付けば、イーナ攻略に支障はない。



前哨戦

本大会

練習試合

全勝できればクラスはどちらでも構わない。とはいえ、休日の多くをデートに費やすので、高望みはしなくていい。

4、7月あたりはペガサス・クラスが無難？

Key Events Flow Chart

細かい条件が設定されているが、主に気をつけるのはデートの回数と場所。休日のたびに会っていれば問題ないだろう。

① イーナ登場

“はや～い”が200に達した日。

② マイステルがキレる！

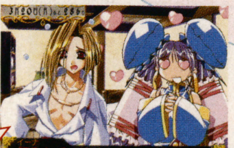
デートを5回すっぽかされたあとの、6回目のデート中。【好感度】

③ 手紙爆弾

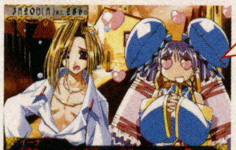
②発生後＆“はや～い”が400以上に達したあとの土曜日。

④ イーナとキザーロフの出会い

③発生後。



⑤ 逃げ込みキザーロフ



④発生翌日。

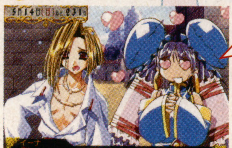
⑥ キザーロフを追うイーナ・その1～2

⑤発生後、イーナの部屋に行く（連続2回発生）。

⑦ イーナとちゅっ♪　CG

⑥キザーロフを追うイーナ・その2発生後の土曜日。

⑧ キザーロフを追うイーナ・その3



⑦発生後、数回イーナと会う。

⑨ アヤシイ薬　CG

⑧発生後の6／24。

⑩ 転落のイーナ

⑨発生後の7月。

⑪ 不器用な告白

⑩発生後＆フリーゼ港にいるイーナに4回会う。「嫌いの反対ってこと？」選択。

⑫ 泣きつくイーナ　CG

パパリン行方不明後の、土曜日に3回以上、日曜日に港で4回以上、月末のシェーンハイト城で2回会っている＆日曜日。

⑬ キザーロフに蹴り！

⑩発生後、シェーンハイト城で3回会う。

⑭ せいいっぱいのご馳走　CG

⑬発生後、シェーンハイト城で2回会う。

⑮ ちっちゃな遊の国のイーナ　CG

シェーンハイト城でイーナと数回会い、食事をご馳走（⑭ではない）になったあと、シェーンハイト城で会う。

エコーのポイントアドバイス

最初は、マイステルを完全にあしらってる感じよねぇ、イーナって。前半はともかく、ラブラブになった後半でも、別の意味でまともなデートにならないわね。でも、ちゃーんと会いに行くのよ？　初めは振り向かせるため、後半は失意の彼女を励ますために……。あぁん、マイステルって素敵ねぇ。そうそう【好感度】は、その名のとおり好感度が条件に含まれるって意味よ。既定値以上、もしくは以下ってことなの。詳しくはヒ・ミ・ツ♥

月イチ!! open dice

open dice ファンクラブ

open dice URL http://www.opendice.net/

もうすぐ楽しいお正月！ 寒さに負けずに頑張るよりも、あったかい部屋の中で「ぐるぐる温泉2」と「サクラ大戦オンライン」でまったり過ごすのもいいかも〜。

今月紹介するソフト

「ぐるぐる温泉2」（ドリームキャスト版）

●セガ／オーバーワークス●発売中（8月9日発売）●5,800円●プレイ人数1〜8人（オフラインは1人専用）●対応周辺機器：VGA、ドリームキャストキーボード、ブロードバンドアダプタ

「サクラ大戦オンライン〜帝都の長い日々〜」
「サクラ大戦オンライン〜巴里の優雅な日々〜」

●セガ／オーバーワークス●発売中（12月20日発売）●5,800円／初回限定版8,800円●プレイ人数1〜4人（オフラインは1人専用）●対応周辺機器：VM、ドリームキャストキーボード、ブロードバンドアダプタ

※open dice接続料金として、1キャラにつき30日間500円必要。

攻略!! 「サクラ大戦オンライン」発売記念！

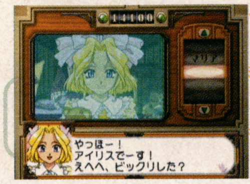
パートナーを増やそう!!

open dice対応ソフト第2弾！ 「サクラ大戦オンライン」の発売を記念して、花組13人をパートナーにする方法を特別解説！ 下の表で紹介するように、各キャラクターに会える場所は決まっているので、あとは必要な条件を満たせばOKだ。いっぱいゲームで遊んだり名刺交換をして条件を満たし、パートナーを増やしていこう。

最初に選べるキャラは、「帝都」も「巴里」も1人だけなのだ。

たとえばアイリスをねらうなら、チャットをいっぱいするのだ。

そして上野に行くと……。アイリスが登場！ やった!!



一度出会えば、キネマトロンで誘えるようになるぞ。

花組13人を探し出せ!!

花組13人をパートナーにするためのヒント！

会える場所	パートナーの名前	重要な場所＆行動
上　　野	真宮寺さくら	名刺交換
上　　野	アイリス	大浴場・マイルームチャット
浅　　草	神崎すみれ	大富豪
浅　　草	レニ・ミルヒシュトラーセ	大帝国劇場の売店
大帝国劇場	マリア・タチバナ	ポーカー
大帝国劇場	李紅蘭	麻雀・必殺麻雀
大帝国劇場	桐島カンナ	こいこい・ペアこいこい
大帝国劇場	ソレッタ・織姫	大帝国劇場の米田の指令
凱　旋　門	エリカ・フォンティーヌ	名刺交換
凱　旋　門	ロベリア・カルリーニ	ポーカー
シャノワール	グリシーヌ・ブルーメール	大富豪
シャノワール	コクリコ	麻雀・必殺麻雀
エッフェル塔	北大路花火	こいこい・ペアこいこい

Present!! 「温泉2」と「サクラオンライン」両方つないでパーツゲットだ!!

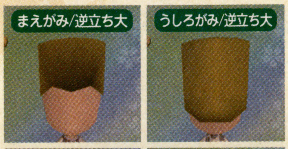
大好評の新パーツプレゼント企画！ 1月からは、「サクラオンライン」でも開始されるので、ますます見逃せなくなってくるぞ。そんななか、今回特に見逃せないのが、12月31日午後7時30分〜1月1日午前8時50分までという超限定でプレゼントされる『黒浴衣』だ。たった半日だけの限定プレゼントだし、この機会を逃すとそうそう入手はできなくなるので、ぜひopen diceに接続してゲットしよう！

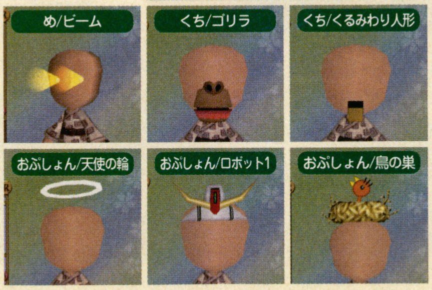
「ぐるぐる温泉2」で接続!!
（1月11日〜1月18日）

大好評の「温泉2」パーツダウンロード企画第7弾！ 最近、不慮の事故でキャラデータが消えてしまったという報告が多い。もしもに備えて、パーツをダウンロードしたら、データをコピーしておくといいぞ。

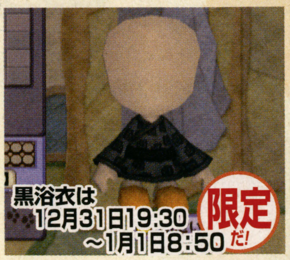
「サクラ大戦オンライン」で接続!!
（1月22日〜1月28日）

今回は、「温泉2」でも使えるパーツをプレゼント。もちろん、「サクラオンライン」ユーザーなら入手してね！





どれで接続してもOK!!
（1月1日〜1月4日）



『黒浴衣』はもちろん、ほかのパーツも期間が短めなので、忘れずに接続して入手しよう。

©OVERWORKS/SEGA,2001
Original Game ©SEGA ©OVERWORKS/SEGA,2001 CHARACTER DESIGN ©RED

「帝都」と「巴里」のヒミツを探る!!

パーティグッズを使いこなせ!!

「サクラ大戦オンライン」専用のチャットルームでだけ使える、新機能の『パーティグッズ』は試してみた？　チャットルームのリーダーだけが使える機能で、会話を盛り上げるのに最適だぞ。特定のキーワードを入力すると使えるので、どんどん試して盛り上がろうね。

①リーダーが発言

パーティグッズを使えるのは、名前表示がピンク色になってる、チャットルームのリーダーだけなのだ。

②「お題」登場

左で紹介しているようなキーワードを入力すると、部屋のなかにウインドウが開いて、ランダムで表示！

③終了でやめ！

ウインドウを閉じたいときは、「終了」と発言すればOKだ。入力は漢字だけじゃなく、ひらがなでも大丈夫。

こんなキーワードがあるぞ！

- ●テ　ー　マ　出　題…お題、議題、テーマ
- ●サクラヒロインの名前表示…ヒロイン、パートナー
- ●サクラキャラの名前表示…キャラ
- ●サクラの敵キャラ名表示…敵
- ●都道府県がランダム表示…県名、ふるさと、うまれ
- ●ランダムで特定の言葉を表示…いつ、どこで、だれが、なにをした
- ●同室のプレイヤーの名前表示…プレイヤー、PC、ルーレット
- ●サイコロウィンドウが開き
  1～6の数字をランダム表示…サイコロ、数字、ランダム

「サクラオンライン」と「温泉2」ユーザー同士でチャットしよう!!

同じopen dice対応のゲームってことで、「サクラオンライン」と「温泉2」は、チャットルームで一緒におしゃべりができるのだ。チャットルームが同じってことは当然名刺交換も可能！　一緒に遊べる条件は、部屋の名前のあとに「同室」と表示されている部屋のみ。試してみてね。

open dice 湯煙情報

★年越しはopen diceで！

12月31日午後11時30分～1月1日午前1時00分は、open diceの大浴場に集合！　普段は会えないopen diceスタッフと名刺交換するチャンスだ！　大場社長も来るらしいぞ!?

★1月8日は神崎すみれ&大神一郎と名刺交換！

12月24日深夜のレニに続き、1月は神崎すみれと大神一郎との名刺交換会を開催！　開催時間は不定期なので、まめにチェック!!

★お正月だけの特別イベント!?

クリスマスに「サクラオンライン」でopen diceに接続した人ならわかるだろうけど、お正月にもなにやらイイコトがあるらしいぞ!?

★1月も毎週大会開催！

「温泉2」は、1月も毎週末大会を開催！　open diceホームページで詳細を確認して、ぜひ参加してみてね。なお、「サクラオンライン」では、随時テスト大会を開催していくぞ。

「新春捜査課大会」（1月1日～1月3日）

●大会種目：温泉捜査課
●賞　　品：優勝→オーバーワークスのりのり社長サイン入り「サクラ大戦オンライン帝都版（通常版）」「オーバーワークス年賀状」「open diceグッズ」・他

「お正月だよ！麻雀大会」（1月4日～1月7日）

●大会種目：麻雀
●賞　　品：優勝→オーバーワークスのりのり社長サイン入り「サクラ大戦オンライン巴里版（通常版）」「オーバーワークス年賀状」「open diceグッズ」・他

※大会ルールの詳細は、open diceホームページでチェックしよう！

Interview!! 2002年のopen diceタイトルは3本+αの予定です！

open dice元年となった2001年を振り返りつつ、来年のopen diceの予定をプロデューサーの瓜生氏に聞いてきたぞ。なにやら気になる発言もチラホラ……。

――8月に「ぐるぐる温泉2」の発売で始まったopen diceですが、約半年を振り返っていかがですか。

瓜生　お客さんの減りが早いかな？というのが率直な感想ですね。理由はいくつかあるんだけど、まず、店頭在庫がなくなってしまったのがひとつ。前作の「ぐるぐる温泉」が口コミで広がったのに比べ、「温泉2」は遊びたくてもソフトが入手できないという環境になってしまったんですよ。あとは、収録したゲームの誤算かな？「温泉」ユーザーの平均年齢って、だいたい27歳くらいだったんですね。そのユーザーが移行するかと思っていたら、「温泉2」って若年齢化しているんですよ。だから『ポーカー』のようなゲームだと、余裕を持って遊ぶということができなかった、と。じつは「温泉2」を作ってるときって、すでに「温泉5」くらいまでラインナップに上がってたんですね。それがドリームキャストが生産中止ということになり、計画を変更しなければいけなくなった。これも大きな誤算ですね。

――サーバー利用料金の500円も、一部のユーザーさんには高く感じるみたいですね。

瓜生　たしかに「温泉2」1タイトルだけだと割高感を感じますよね。特に「温泉」が300円だっただけに、高いと感じてしまうかもしれませんね。でも、前作の時って、本当に赤字覚悟の出血大サービス価格だったんですよ。それはopen diceになってからもそう変わりはないんですけど、12月からは90日利用権を作ったりして、できるだけユーザーさんの負担を減らす努力をしています。また、「サクラオンライン」の発売によって、open diceで遊べるタイトルが増えましたから、どんどん価格は気にならなくなるのではないでしょうか。

――「サクラオンライン」が発売されてしまったので、今後のopen diceのラインナップが気になりますね。

瓜生　来年は新作を3本以上準備しています。そのうちの1本は、年明けそうそうには発表の予定ですよ。

――それは、オーバーワークスで開発しているタイトルなんですか？

瓜生　新作3本は社内です。とりあえず「ぐるぐる温泉」がopen diceのベースキャンプという位置付けなので、まあ（笑）。で、open dice＝「温泉」という見方を打ち崩す意味でも、全然違うタイプのものも1本（笑）。

――それはドリームキャストで？

瓜生　1本はドリームキャストです。僕の誕生日が3月10日なので、その近辺で発売したいなぁなんて考えています。

――3本以上の、「以上」という部分は？

瓜生　グループ会社や、セガ以外の会社から提案、検討してもらっているタイトルですね。せっかくのopen diceなんだから、おいしいジャンルは一通り揃えたいですから。シミュレーションとかRPGなんて、open diceにピッタリですよね。来年の目標は、open dice10万人計画ですから（笑）。

open dice
プロデューサー
瓜生貴士

open dice内では、『うりうり』というキャラで出没中。年越しの大名刺交換会にも登場予定なので、今回のインタビューで気になった発言の部分を聞いてみてもいいかも（笑）？

『月イチ!!　open diceファンクラブ』の感想、ご意見を募集しています。もちろん、イラスト投稿や、コーナーへの希望も大歓迎！
【あて先】〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンク パブリッシング（株）ドリマガ編集部　『月イチ!!　open diceファンクラブ』

どこよりも詳しいバーチャロン最新作大解剖!

特殊入力技大公開!! ライバルに差をつけろ!!

電脳戦機バーチャロン フォース

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 4 "FORCE"

DATA
●セガ/ヒットメーカー●好評稼働中
●対戦アクションゲーム(1～4人)●カスタム基板(Hikaru)
●VO4パイロットライセンスカード対応(1機体1枚対応)

稼動開始から2カ月が経った今、ほとんどのパイロットが何枚かの授与機体カードを持っているようだ。そこで、今回は残り3系列の授与機体を紹介するだけでなく、未だ明かされていなかった特殊入力技の詳細を公開する。正確な情報を身につけて戦略を練り、正確な操作を心がけることが、確実な勝利への第一歩となるだろう。

CHAPTER 1 特殊入力技カタログ&ガイダンス

今回までに誌面上で取り上げた機体が持つ特殊入力技を、詳しく解説しよう。なお、ここで紹介されていない掲載済み機体は、特殊能力技を持っていない。現状だけを見つめて精進せよ!

強力な特殊入力技だが、使用するなら入力方法はもちろん、発動条件や発動後の状態についても知っておきたい。ただ使うことだけではなく、使ったあとの戦術を考えておくことが勝率アップにつながっていくからだ。

注意点として、No.17～19の特殊入力技の発動条件にある各属性は、B属性がリング・レーザー、M属性がフロート・セル、L属性がAVSアームショット、といった攻撃を発射するE.R.L.設置時の属性を表している。前作で可能だったE.R.L.設置後の属性変更はできない。また、No.20～23の特殊入力技は多数のE.R.L.が必要なので、バル・シリーズ系列の機体同士でチームを組んだときにのみ出せる"協調攻撃技"となっている。

一部の機体には特殊な武装が用意されている!?

システム面から削除された"しゃがみターボショット"。しかし、ボックス系列とバル・シリーズ系列の機体だけは通常のターボショットとは別に、しゃがみ入力時のターボショットが存在する。

MLF-GS 88 ミーロフ・ガンシステム 88

しゃがみ入力のターボRW(またはLW)で発射。敵機の機動性能を低下させられる特徴を持つ。

ブレスト・バスター

しゃがみ入力のターボCWで発射できる。威力は小さめだが遠距離まで届く。援護射撃に有効。

特殊入力技一覧表

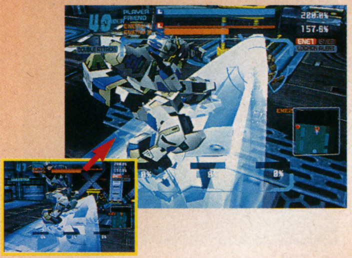
No.	機体名	特殊入力技名称	入力時に必要な発動条件	入力方法	発動後の状態
1	テムジン707J	ブルー・スライダー ver.707	全武器ゲージ100%	空中前ダッシュCW	全武器ゲージ0%
2	テムジン707J/c	ブリッツ・トーネード ver.707	CWゲージ100%	旋回中CW	CWゲージ0%
3	テムジン707J+	グライディング・ラム ver.707	全武器ゲージ100%	空中前ダッシュCW	全武器ゲージ0%
4	マイザー・デルタ	SLCダイブ phase E	CWゲージ100%	空中前ダッシュCW	全武器ゲージ0%
5	マイザー・デルタ	SLCダイブ phase V	CWゲージ100%	ジャンプ中両レバー前CW	全武器ゲージ0%
6	マイザー・デルタ&マイザー・ガンマ	SLCダイブ phase G	CWゲージ100%	しゃがみ入力+ターボCW	全武器ゲージ0%
7	マイザー・イータ	GMDチャージ	CWゲージ100%	ジャンプ中両レバー前CW	全武器ゲージ0%
8	ボックス「ジョー」&ボックス「ジェーン」	ダイビング・ヘッド・バット	CWゲージ100%	前ダッシュ中CW	全武器ゲージ0%
9	アファームドJ タイプC	キック・ザ・ダイナミック	CWゲージ100%	空中前ダッシュ中CW	全武器ゲージ0%
10	アファームドJ タイプG	ナックル・エクスプロージョン	CWゲージ100%	空中前ダッシュ中CW	CWゲージ0%
11	フェイ-イェン系列	エモーショナル・モード	ライフゲージ50.0%以上	しゃがみ入力+左右ターボボタン+CW	ライフゲージ29.8%
12	スペシネフ13系列	NDEセルフ・クラッシャー	自機がリーダー機時	しゃがみ入力+左右ターボボタン+CW	13秒後ライフゲージ0%
13	エンジェラン系列	エクロージョン・モード	ライフゲージ10.1%以上	しゃがみ入力+左右ターボボタン+CW	ライフゲージ10%減少
14	バル・ディ・メオラ	トーラー・ファウンテン	両腕&両脚のE.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
15	バル・バ・チスタ	ビッグ・ボー	両腕&両脚のE.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
16	バル・バ・ティグラ	パワー・ソーサー	両腕&両脚のE.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
17	バル・ディ・メオラ&バル・バ・チスタ	リフレクション・モードSPG	ジャンプ設置B属性E.R.L.&B属性E.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
18	バル・ディ・メオラ&バル・バ・ティグラ	リフレクション・モードFBS	ジャンプ設置B属性E.R.L.&M属性E.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
19	バル・バ・チスタ&バル・バ・ティグラ	リフレクション・モードCBL	ジャンプ設置B属性E.R.L.&L属性E.R.L.設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
20	バル・シリーズ<協調攻撃技>	ビーム・エンクロージャー	腕E.R.L.1つ&脚E.R.L.3つ以上設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
21	バル・シリーズ<協調攻撃技>	CISディスポーザー	腕E.R.L.3つ&脚E.R.L.1つ設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
22	バル・シリーズ<協調攻撃技>	グランド・スプラッシャー	腕E.R.L.4つ&脚E.R.L.4つ設置	(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還
23	バル・シリーズ<協調攻撃技>	グランド・スティンガー	腕E.R.L.4つ&脚E.R.L.4つ設置	僚機と同時に(ジャンプ)ターボCW	使用したE.R.L.帰還

Original Game © SEGA © SEGA/Hitmaker, 2001 CHARACTERS © AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

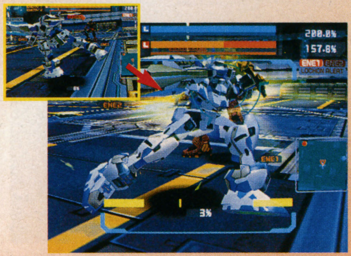
テムジン系列

ブリッツ・トーネードを使ってもCWゲージしか消費しない。そのため、使用後も引き続いて攻撃行動が可能だ。ブルー・スライダーとグライディング・ラムについては、使用前に全武器ゲージがフル状態か確認してから入力しよう。

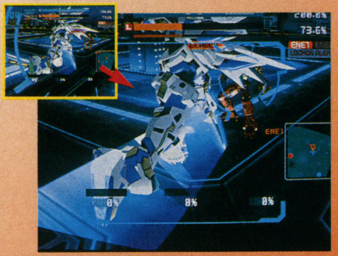
1 ブルー・スライダー ver.707



2 ブリッツ・トーネード ver.707



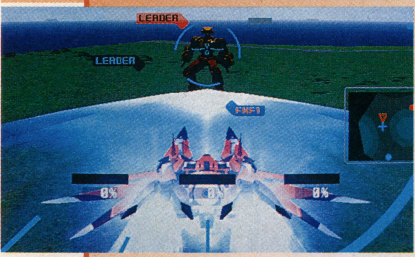
3 グライディング・ラム ver.707



マイザー系列

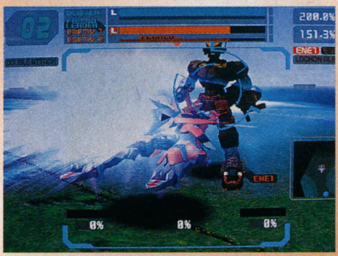
どの特殊入力技も、使用時はCWゲージの状態だけがチェックされるが、使用後は全武器ゲージが0%になる。使用後の行動を考える際は、かならず理解しておくべき項目だ。また、各種SLCは威力が大きく一発逆転をねらえる攻撃となっているが、GMDは威力が小さい。マイザー・イータ唯一の特殊入力技だが、使用は控えめに。

4 SLCダイブ phase E

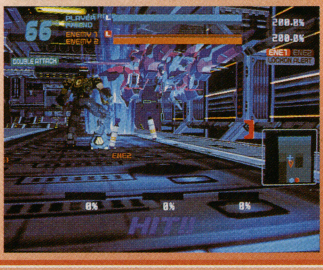


5 SLCダイブ phase V

6 SLCダイブ phase G



7 GMDチャージ



ボックス系列

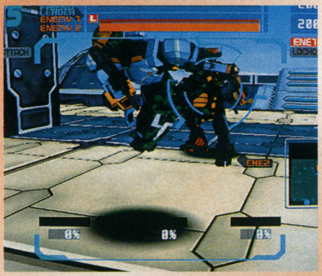
ボックス「ジョー」とボックス「ジェーン」のみが出せる攻撃で、機体の正面方向へ光を発しながら特攻する。出している最中は無敵状態ではなく、旋回入力などをしても方向修正できない。使用時は敵機の移動先を読んで使おう。

8 ダイビング・ヘッド・バット

アファームドJ系

どちらも機体の正面方向へ突撃する特殊入力技だ。ジャンプの上昇中に旋回してねらおう。また、使用時に必要な武器ゲージはCWだけだが、使用後に消費する武器ゲージは異なる。CWゲージしか消費しないナックル・エクスプロージョンのほうが、ややオトクか？

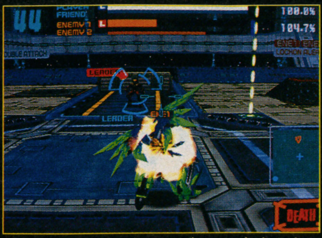
9 キック・ザ・ダイナミック



10 ナックル・エクスプロージョン

CAUTION!! 状態変化技は得るモノもあるがデメリットも!?

ここで紹介する3系列の特殊入力技は、使うための代償としてライフゲージを消費する。その結果によって、チームで戦う「フォース」では、僚機に迷惑をかけることになりかねない。代償に見合うメリットがあるのか、十分に考えてから使いたい。

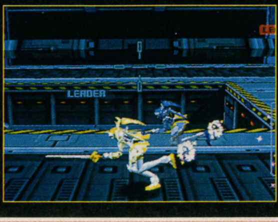


誤入力の可能性は低いはずだが、存在を忘れていると思わず入力してしまうことも……。

フェイ-イェン系列

11 エモーショナル・モード

ライフゲージが50%未満になると自動的に発動するので、自らの入力で発動させる必要はあまりないはずだ。機動性能が若干アップし、通常CWなどの軌道が多少変化するが、前作のように威力は向上しない。

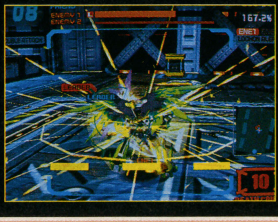


ごくわずかだが、通常時より機動性能がアップする。

スペシネフ13系列

12 NDEセルフ・クラッシャー

入力後、敵機の攻撃を受けてもライフゲージが減少しなくなるが、13秒後(もしくはタイムアップ時)にライフゲージが0%になってしまう。タイムアップ直前でリードされているとき、一発逆転ねらいで使おう。



入力後は敵リーダー機の撃破だけを考えて行動せよ!

エンジェラン系列

13 エクロージョン・モード

ライフゲージ10%を消費して、背部より羽を展開させる。ターボ近接RWをヒットさせれば敵機のライフを奪えるというメリットはあるが、前作のような機動性能の向上はない。無理に使う必要はなさそうだ。

ターボ近接RWで消費したライフゲージを取り戻す？

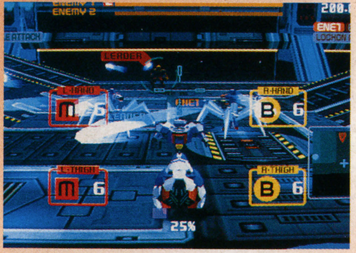
※文中のLWはレフトウエポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウエポン(両トリガー同時入力)を、RWはライトウエポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。

どこよりも詳しいバーチャロン最新作大解剖！

バル・シリーズ系列

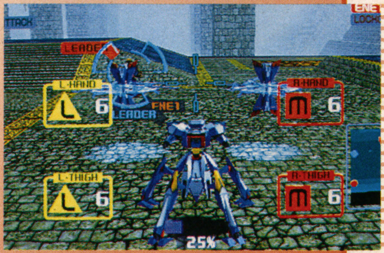
自機が持つすべてのE.R.L.を設置すれば、機体ごとに用意された特殊入力技が使用可能になる。どの特殊入力技も当てやすい攻撃ではないが、威力は大きいので、さりげなくE.R.L.を設置しながらチャンスをうかがっていこう。

14 トーラー・ファウンテン



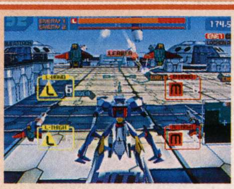
15 ビッグ・ボー

16 パワー・ソーサー



バル・シリーズ同士による協力技とは!?

このカコミでは、バル・シリーズの機体だけで編成されたチームが、僚機のE.R.L.を共用して発動できる特殊入力技を紹介する。なお、各種リフレクション・モードは、バル・ディ・メオラやバル・バ・チスタなら単独でも発動可能だが、僚機のE.R.L.も利用できるため、ここに掲載した。ちなみに、複数の発動条件を満たしている場合、グランド・スティンガー、グランド・スプラッシャー、各種リフレクション・モード、ビーム・エンクロージャー、CISディスポーザーといった優先順位で発動する。

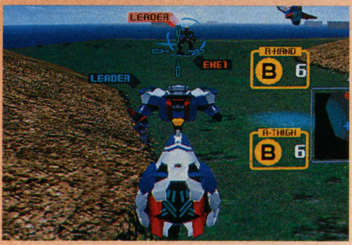


バル・バ・ティグラでも僚機の協力があれば、リフレクション・モードが使用可能になる。

ジャンプでE.R.L.を設置せよ！

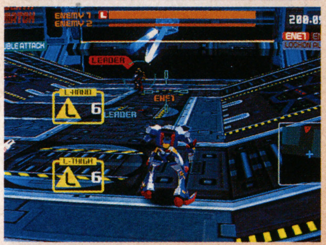
リフレクション・モードは、設置したE.R.L.の属性によって発射される弾の種類が変化する。しかし攻撃は、ジャンプ時に設置したB属性のE.R.L.で反射し、ターゲットの敵機へ向けられることは変わらない。E.R.L.を多数設置して弾数を増やし、回避をよりしにくくしよう。

17 リフレクション・モードSPG



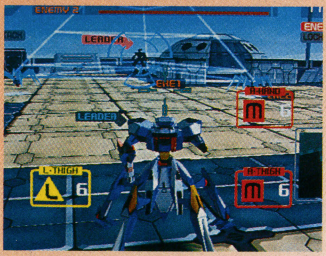
18 リフレクション・モードFBS

19 リフレクション・モードCBL



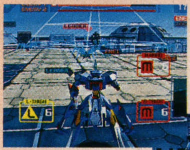
20 ビーム・エンクロージャー

設置した腕E.R.L.を頂点、脚E.R.L.を底面とした三角錐（または四角錐）のオリを形成。このオリの中に閉じこめられた敵機は、オリに阻まれて、射撃攻撃ができなくなる。発動の際

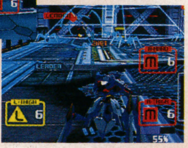


敵機を閉じ込めろ！

は自機が設置した腕E.R.L.が必要なので、僚機の腕E.R.L.は利用できない。また、両腕のE.R.L.が設置済みの場合は、右腕のE.R.L.が頂点として使用される。



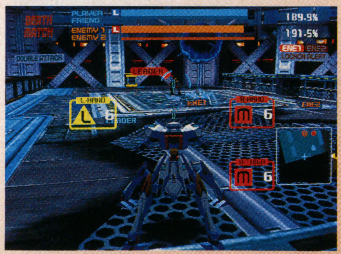
4つの脚E.R.L.が設置してあれば、四角錐のオリが形成できる。三角錐のオリよりも底面積が広い。



四角錐だけのメリットとして、頂点のE.R.L.から攻撃を射出できる。敵機を惑わせよう。

21 CISディスポーザー

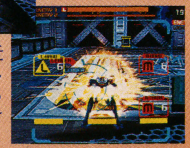
敵機の射撃攻撃を吸収する、球状の物体を作り出す。ビーム・エンクロージャーの腕E.R.L.と同じく、脚E.R.L.については僚機のE.R.L.が利用できない。同様に、両脚のE.R.L.が



射撃攻撃を吸い込め！

設置済みの場合、右脚のE.R.L.が使われる。球状の物体が存在するあいだは敵機の射撃攻撃を気にせず戦えるが、近接攻撃については通常時と変わらない。きちんと回避すること。

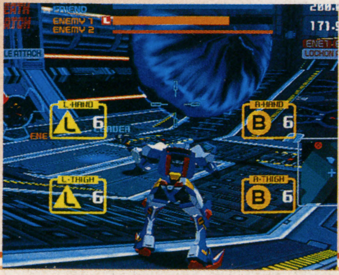
敵機から放たれた攻撃は、球状の物体が吸い込んでくれる。恐れずに安心して攻撃を仕掛けよう。



調子に乗って、近接攻撃まで気にしなければ、もちろんダメージを受ける。射撃のみだ。

22 グランド・スプラッシャー

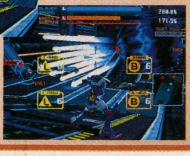
ステージ中央に前作のボスだったタングラムを作り出し、拡散レーザーによる攻撃を敵チームの2機へ順番に仕掛けていく。攻撃自体は横ダッシュで簡単に避けられてしまうの



拡散レーザーで攻撃！

で、意図的に使うことよりも、次に紹介するグランド・スティンガーの入力ミスやタイミングのズレで発動するケースが目立つ。敵機がステージ中央に集まった状態がねらいめ。

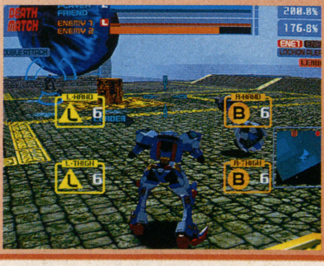
作り出したタングラムの目が敵機方向を追尾した場合は、グランド・スプラッシャーの発射合図だ。



タングラムの目から、拡散レーザーによる攻撃が敵機に対して順番にされる。

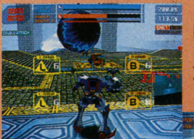
23 グランド・スティンガー

ステージ中央にタングラムを作り出すところまではグランド・スプラッシャーと同じだが、こちらは収束レーザーを放つ。攻撃側のリーダー機が向いている方向へレーザーを放ち、

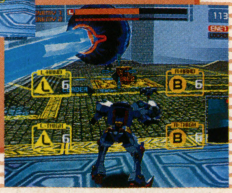


収束レーザーを放て！

そのままステージを1周するように回転して攻撃する。敵機がステージ中央にいる場合、レーザーの動きに合わせて避けられやすい。ステージ隅にいるときがチャンスだ。



リーダー機の向きと同じ方向へタングラムの目玉が向き、収束レーザーを発射して攻撃する。



発射後はそのまま反時計周りに回転しながら、収束レーザーでなぎ払うように仕掛ける。

友達とともにバーチャロイドを駆使せよ!!

CHAPTER 2 バーチャロイド・バリエーション・ガイド

年末総決算というワケではないが、いままで掲載されていない3系列の授与機体を一挙に紹介しよう。どの授与機体も初期選択機体から武装が大きく変わっている。じっくり比較せよ！

RVR-2x-x APHARMD J type x アファームドJ系列

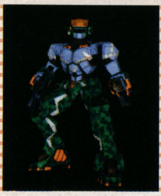
今回掲載する授与機体は、初期機体のアファームドJタイプCに比べて、中〜遠距離での射撃性能が向上している。機動性能の高さと近距離での爆発的な攻撃力は影を潜めたものの、近接性能も平均以上のレベルには達しているので、あらゆる距離でバランスよく戦えるだろう。

初期機体 RVR-24-C APHARMD J typeC

近接性能に魅力を感じるパイロットなら乗り換えは不要？

近接性能		A+
射撃性能	近距離	B
	中距離	E+
	遠距離	E+
機動性能		B

RVR-20-A APHARMD J typeA　射撃性能が大幅にアップ！



アファームドJタイプA

爆風を発生するボム、ビーム弾を射出するガン・ランチャーと、武装的にはテムジン系列に近くなっている。前ダッシュRWによるプレッシャーを主体に、機動性を重視した戦闘を仕掛けていこう。

武器ゲージ消費量が少ない前ダッシュRWを積極的に使え！

近接性能		C	↘
射撃性能	近距離	C	↘
	中距離	C+	↗
	遠距離	D+	↗
機動性能		C+	↘

LW スーパー・ボム typeD

着弾地点に爆風を発生するボムを投げる。威力が小さいので、ダメージを奪う目的よりも、身を守るために使っていきたい。

機体の正面に爆風を発生する通常LWは、敵機の攻撃を打ち消す目的で使おう。

しゃがみLWは、ロックオンしている敵機方向へ転がって爆風を発生。

CW ターミナス・マチェット

通常時やダッシュ攻撃時はマチェットを横に振ってビームウェーブを射出。敵機の攻撃をかき消すために使っていくことが基本だ。

威力の小さい通常CWは、スキも小さいので、防御用に最適だ。

ターボCWの誘導性能は低いが、弾速が速く威力も大きい。

RW ガン・ランチャー R-24

主なダメージ源となる武装。武器ゲージ消費量をあまり気にせず使用できる。本命の攻撃としてはもちろん、援護や牽制にも有効。

通常RWは遠距離まで届く。牽制から僚機に対する援護まで、幅広く使える。

ジャンプターボRWは、旋回しながら撃てば広範囲に攻撃可能。

RVR-28-G APHARMD J typeG　ナックルの一撃が強力！

アファームドJタイプG

攻撃範囲は狭いものの、初期機体に勝るとも劣らない攻撃発生の速さを誇る近接攻撃が魅力。射撃兵器としても有効な、この拳をいかに使うかが重要なカギとなる。

近接攻撃でプレッシャーを与えていこう。

近接性能		A	↘
射撃性能	近距離	C	↘
	中距離	C+	↗
	遠距離	D+	↗
機動性能		C	↘

LW スーパー・ボム typeM

機体の正面方向へ火柱を発生させる。敵機の攻撃をかき消す能力に優れるうえ、障害物の後ろからも攻撃できるなど、攻防に役立つ。

火柱を発生する通常LWは、身を守りながら接近したいときに。

威力の大きいジャンプターボLWは、遠距離の敵機へ使おう。

CW ナックル・バスター B-11

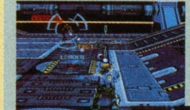
両腕の先についたナックルで攻撃する。ナックルが戻ってくるまでは、すべての射撃兵器が使用できない。十分注意して使うこと。

両腕のナックルを飛ばす通常CWは、僚機の援護用に有効だ。

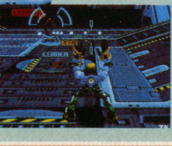
ターボCWは射出時のスキが大きいものの、誘導性能が高い。

RW フィンガー・ブラスター F-5

指の先から小さな弾を射出して攻撃する。威力が小さく誘導性能は低いものの、連射ができるので近距離での牽制に有効だろう。



射角が広い通常RWは、余裕があればつねに撃っておきたい。



ターボRWは横方向へ一度に発射するため、回避されにくい。

※文中のLWはレフトウエポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウエポン（両トリガー同時入力）を、RWはライトウエポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。

「電脳戦機バーチャロン フォース」プロデューサー亙重郎氏による 登場VR解説 Vol.4

＜アファームドJ（アファームド・ザ・ジャガー）系列の機体＞

火星戦線を席巻するVOX系列VRの対抗機種を導入すべく、国際戦争公司がRNAを介して第二プラント「トランスヴァール」に開発依頼した第三世代型VR。用兵側が運用の容易な中型機種を望んだため、第三世代型の中では比較的コンパクトなサイズに収まっているが、その実力は侮りがたい。

●RVR-24-C アファームドJ タイプC

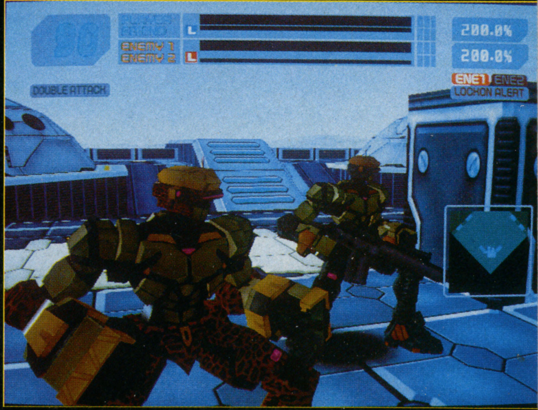
「アファームド」系列伝統の近接戦闘決戦機。設計を一新して機体のコンパクト化を積極的に推進、その結果、第二世代型の同系統機種に比べて運用面での扱いやすさが格段に向上した。軽快な機動力と確かな戦闘力が高く評価された傑作機だ。

●RVR-20-A アファームドJ タイプA

J型系列の主力機種。第二世代型「アファームド」のC型の設計コンセプトを継承しながらも、火星戦線に最適化させるための種々改修、および小型化が進められた。運用面での扱いやすさに優れ、VOX系列とは異なる意味で良好なコストパフォーマンスを誇る。

●RVR-28-G アファームドJ タイプG

VOX系列が装備するクロー・ランチャーに対抗すべく、火星戦線で現地開発されたナックル・バスターを実装する。特異なスタイルを持つ攻撃型機体だが、その潜在能力は大きく、さまざまな戦域で活躍した。



TA-17x ANGELAN xH エンジェラン系列

機動性能の変化が小さいエンジェラン系列の授与機体は、比較的違和感なく乗り換えられるだろう。そこで、武装の変化が激しいLW系を乗り換えの判断材料にしたい。初期機体のLWは防御性能の秀でたプレート・ディフェンダーだが、もう少し攻撃面を強化したいパイロットは授与機体への乗り換えを検討してみよう。

初期機体 TA-17 L Angelan MH

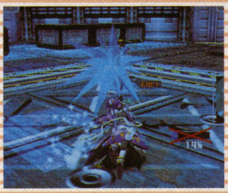
抜き出た防御力を持っている。

近接性能		D
射撃性能	近距離	D
	中距離	C
	遠距離	C
機動性能		C+

TA-17 S Angelan WH 援護の行いやすさはトップクラス!

エンジェラン「治癒」

LW装備のブルー・ピラーは射程距離が長く、遠距離での射撃性能に優れている。目の前の敵機を相手にしながら、遠距離の僚機を援護したい人におすすめの機体だ。



RWの威力は大きいが、弾切れには注意したい。

近接性能		D+	↗
射撃性能	近距離	D+	↗
	中距離	C	-
	遠距離	C+	↗
機動性能		C+	-

LW ブルー・ピラー

縦方向への攻撃判定が大きく、ジャンプしている敵機へヒットすることも多い。また、長い射程距離と優れた誘導性能から、遠距離で威力を発揮する。こまめにターゲットを切り替えつつねらおう。

しゃがみLWは、静止時と移動時の違いによって、軌道が若干変化する。

僚機の援護に使いたいジャンプターボLW。弾速が速く威力も大きい。

CW 治癒の竜

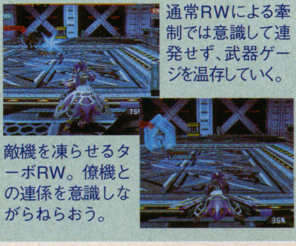
通常(歩き)およびジャンプCWで召還した竜から、RW系の攻撃ができることは初期機体の「慈愛」と同様。ターボCWによる僚機への効果は、機動性能低下などの特殊効果を打ち消す能力となっている。

僚機が特殊効果を受けたら、すかさずターボCWで助けよう。

しゃがみCWの氷竜による体当たりは、長時間敵機を追尾する。

RW 対偶の法杖「治癒」

目の前にいる敵機に対して、牽制目的で使うのがメインになる。ただ、武器ゲージ消費量が大きめなので、連発すると弾切れを起こしやすい。ほかの攻撃を適度に混ぜて、弾切れしないように使おう。



通常RWによる牽制では意識して連発せず、武器ゲージを温存していく。

敵機を凍らせるターボRW。僚機との連係を意識しながらねらおう。

TA-17 H Angelan SH ウィング・ボールの使いこなしがカギ!

エンジェラン「慰撫」

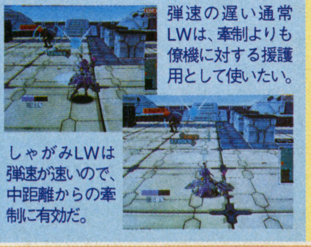
LWのウィング・ボールが特徴的な授与機体。威力はそれほど大きくないものの、LWやRWの武器ゲージ消費量が少なめなので、弾幕を厚めに構成できるのが強みだ。

LWは、障害物裏からの援護用としても使おう。

近接性能		D+	↗
射撃性能	近距離	D+	↗
	中距離	C+	↗
	遠距離	C+	↗
機動性能		C+	-

LW ウィング・ボール

武装名のとおり、羽を展開させたボール弾を発射する。山なりに飛んでいくため、近距離よりも、障害物の裏から中〜遠距離にいる敵機に対して有効だ。敵機との距離を考えながら使っていこう。



弾速の遅い通常LWは、牽制よりも僚機に対する援護用として使いたい。

しゃがみLWは弾速が速いので、中距離からの牽制に有効だ。

CW 慰撫の竜

ターボCWの竜は、僚機に対してライフゲージを分配する効果を持っている。僚機が倒されそうな場合でもレスキューダッシュする必要がないので、有利な位置を維持しやすいメリットがある。

僚機のライフが減ってきたら、ターボCWでライフを与えよう。

ダッシュ系CWで召還した竜は、敵機に対して、高速で体当たりする。

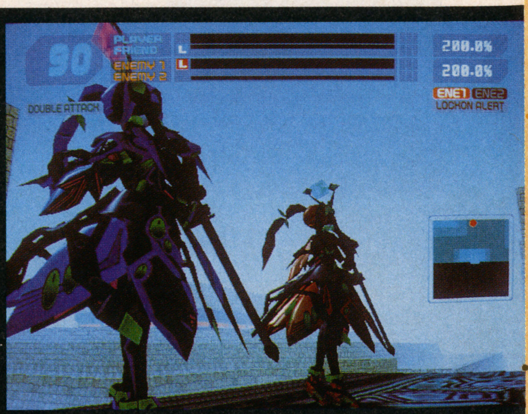
RW 対偶の法杖「慰撫」

右手に持った杖から、小さな氷の弾を射出して攻撃する。射程距離の短さから援護射撃には不向きだが、武器ゲージ消費量が小さいので目前の敵機に対する牽制専用と割り切って、積極的に使おう。

通常RWは武器ゲージ消費量が特に小さい。つねに撃っておこう。

大きい氷弾を発射するターボRWは、射出時のスキが大きい。

※文中のLWはレフトウエポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウエポン(両トリガー同時入力)を、RWはライトウエポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。



<エンジェラン系列の機体>

リリン・プラジナーが設立した独立ブランドによって手がけられ、限定販売された高性能VR。「フェイ-イェン」系列同様、地球圏の命運を担う姉妹機体として注目されるオリジナルVRを祖型としており、独特のフォルムを持つ。厳密に言うと、戦闘型VRというよりは、むしろ支援型に近い能力特性をもつ。

●TA-17 L エンジェラン「慈愛」

戦いとは互いを殺めること
それは不毛な力の浪費で
悲しみしか生まれません
愚かな行いを繰り返す
迷える魂をそれゆえに
慈しむ道を選びたい
そんな優しさをお持ちのあなたに
今の私を捧げます

●TA-17 S エンジェラン「治癒」

いつか人は学びます
戦いの場で見守ることも
たしかな愛の形だと
かけがえのないあの人の
傷ついた心を今はただ
包みこむように愛したい
そんな温もりある心のあなたに
今の私を捧げます

●TA-17 H エンジェラン「慰撫」

怒りと憎しみにとらわれて
激しく荒ぶる心にも
やがては愛が芽生えます
だから今は慰めたい
絶望の果てにやってくる
希望の灯火ともすため
そんな愛に殉じるあなたに
今の私を捧げます

XBV-821m-x BAL-Series バル・シリーズ系列

バル・シリーズの授与機体は、パーティカルターン時の反応が少々鈍くなっている。設置したE.R.L.を使って敵機を挟み込むなど、バル・シリーズ共通の戦術はあるものの、CW系の攻撃も大きく変化するため、まったく新しい戦術を構築する必要がありそうだ。僚機との兼ね合いも考え、乗り換えは慎重にしたい。

初期機体 XBV-821m-N BAL d MEORA

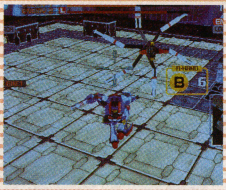
まずは機動性能の変化に慣れる必要がある。

近接性能		C
射撃性能	近距離	D+
	中距離	C
	遠距離	C
機動性能		C+

XBV-821m-A BAL b CISTA 地形に左右されない豊富な武装

バル・バ・チスタ

LWに威力の大きなAVSアームショットを射出するE.R.L.を装備したことで、一発逆転がねらいやすい機体と言える。地形に左右されないCWを使った援護射撃も強力。



CWを多用するので、腕の設置は控えめに。

近接性能		C	-
射撃性能	近距離	D+	-
	中距離	D+	↘
	遠距離	C+	↗
機動性能		D+	↘

LW E.R.L.（AVS アーム・ショット射出）

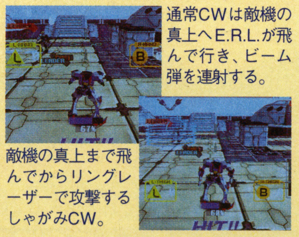
E.R.L.からビーム弾を1発射出する。誘導性能があまり高くないうえに、武器ゲージ消費量が大きいので、多用は禁物。しかし、威力の大きさから、敵機がスキを見せたときは確実に当てていこう。

通常LWは、牽制よりも中距離での援護射撃用として使っていきたい。

敵機がスキを見せたら、威力の大きい前ダッシュLWをねらえ!

CW E.R.L.（遠隔攻撃）

敵機に対してビーム弾を連発して攻撃する。1発あたりの威力はそれほど大きくないが、多数ヒットすれば敵機にとって致命傷となるダメージへつながるだろう。地形に左右されないことも強みだ。



通常CWは敵機の真上へE.R.L.が飛んで行き、ビーム弾を連射する。

敵機の真上まで飛んでからリングレーザーで攻撃するしゃがみCW。

RW E.R.L.（リング・レーザー射出）

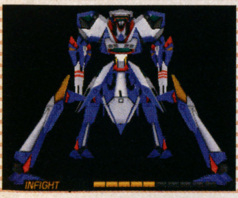
敵機の弾をかき消す能力に優れていることから、主に防御用として使う。また、攻撃判定が大きい上に連射できるので、近距離の敵機に対する牽制にも有効だ。近距離戦はこれで攻撃していこう。

近距離の敵機に対しては通常（歩き）RWで牽制していくのが基本だ。

しゃがみRWはトリガーを押しっぱなしにすることで連射可能。

XBV-821m-F BAL v TIGLA 遠距離での射撃戦が得意！

バル・バ・ティグラ



中～遠距離での射撃性能に優れているため、一歩下がった位置からの援護射撃を得意とする。ただし、リングレーザーを持たないため、近距離戦では苦戦しそうだ。

意外な速さの後ろダッシュで間合いを調節する。

近接性能		C	-
射撃性能	近距離	D	↘
	中距離	C+	↗
	遠距離	B+	↗
機動性能		D+	↘

LW E.R.L.（AVS アーム・ショット射出）

威力の大きいビーム弾を射出する。リング・レーザーを装備していないこの機体では、牽制は基本的に通常（歩き）LWでする必要がある。武器ゲージ消費量が大きいので、弾切れに気をつけて撃とう。

設置したE.R.L.から撃ち、敵機を挟み込むことも重要になる。

敵機のスキに対して、迷わず前ダッシュLWをねらっていこう。

CW E.R.L.（遠隔攻撃）

機体の正面から発射するレーザーの射程距離が長い。そこで、中～遠距離ではCWを主体に攻撃していきたい。この機体の主力となる武装なので、つねにこの攻撃がねらいやすい位置取りを心がけよう。

プレッシャーを与えるため、遠距離からも通常CWをねらおう。

射出時のスキは大きいが、多大な威力は見逃せないターボCW。

RW E.R.L.（フロート・セル射出）

弾速の遅いフロート・セルを1発射出して攻撃する。射程距離はあまり長くないので、遠距離にいる敵機に対して使っても、まったくの無駄だ。中～近距離にいる敵機に対して牽制目的で使っていく。

通常RWは簡単に避けられてしまうが、牽制として欠かせない。

山なりに射出されるしゃがみRWは、障害物の後ろから撃とう。

※文中のLWはレフトウエポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウエポン（両トリガー同時入力）を、RWはライトウエポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。

＜バル・シリーズ系列の機体＞

マーズ・クリスタルの影響下にあって支障なくVRを運用しうる最新OS「MSBSver.7」シリーズ開発のテスト・ベッドとして、第八プラント「フレッシュ・リフォー」が開発した機体。同プラントは国際戦争公司と結託する形で本OSの供給体制を独占した。本質的には戦闘用の機体ではないのだが、E.R.L.（イジェクタブル・リモート・ランチャー）の攻撃能力は通常型VRのそれを凌駕する一面もある。

●XBV-821m-N バル・ディ・メオラ（無脚型）

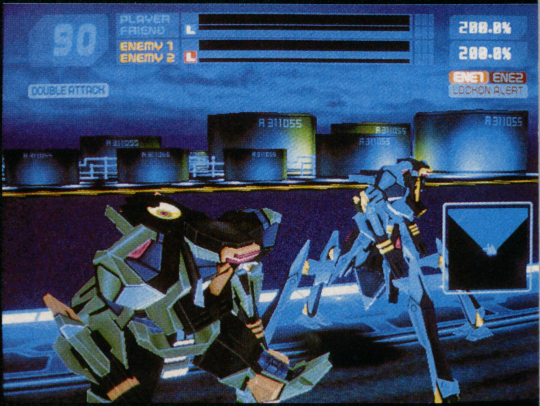
最初に開発された第三世代型「バル」系機体。マーズ・クリスタルの阻害作用を遮断してVコンバータの能力を最大限に活用するブースター・パーツを下半身に装着しており、その結果、無脚型の特異な形状を呈するようになった。

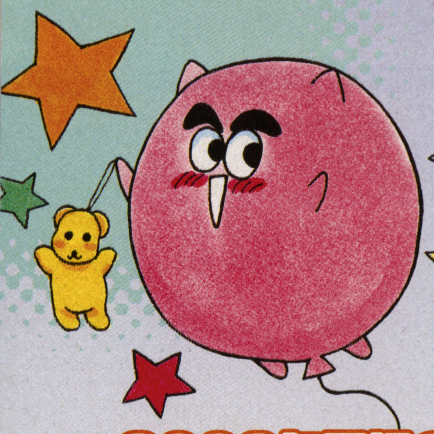
●XBV-821m-A バル・バ・チスタ（二脚型）

通常の人型戦闘VRで「MSBSver.7」シリーズを稼働させるためのデータ収集用機体として開発された。第三世代型「バル」系の中では最初にE.R.L.を搭載したタイプで、単なる試作機体に留まらない攻撃性能を身につけている。本機による運用実績をもとに、「バル」系の全機種にE.R.L.を装備することが決定した。

●XBV-821m-F バル・バ・ティグラ（四脚型）

過酷な戦場の火星。そこでのサバイバビリティを重視した試作機体をベースに、「バル」系フォーマットに則って開発されたタイプ。四脚型のスタイルは他機種と一線を画する独特なものだが、じつはもっとも操安性に優れており、試作OSのテスト・ベッドとしては一番多様された。





プライズゲッターたけちゃんの
プライズ★パラダイス

SEGA PRESENTS

プライズホームページURL↓
http://www.sega.co.jp/prize/

クリスマスにお正月……。忙しいながらも、楽しい季節がやってきました！ そこで今月は、ワクワク気分をもっと楽しくしちゃう、大盤振る舞いプレゼント企画！ 年の初めの運試しに挑戦してね♪

2002年最初の運試し！ たけちゃんからのスペシャルプレゼント!!

年々進歩していく、セガプライズの魅惑の景品たち……。そのすべてを入手するのは不可能だけど、お気に入りの景品だけでもゲットしたいなぁ。そんな夢を、たけちゃんがかなえます！ もう二度と手に入らない、2001年に登場したプライズから選りすぐりの逸品を集めての大プレゼントですっ!! おまけに、2002年に大ブレイクが予想される『ガメラ3』も付けちゃいます！ 応募要項をよく読んでチャレンジしてね～。

2002/1
ガメラ3
ハイグレードフィギュア

2001/10
ニャッキ！
ブルブルふんわりぬいぐるみ

2001/10
ニャンまげ
スーパージャンボぬいぐるみ

2001/11
ニャンまげ
キーチェーンフィギュア

すしあざらし
ミニテーブル
2001/7

新キャラから定番キャラまで取り揃えて、36名様に

2002年の干支はお馬さんです！

福馬
スーパージャンボぬいぐるみ

スーパーホース
絵馬付ぬいぐるみ

12月～1月のプライズリスト

アンパンマン　ポーズマスコットVer.2／いまどきのこども　カフェな気分のカップ／サンリオキャラクター　お正月マスコット／サンリオキャラクター　マスコットポーチ／スーパーホース　スーパージャンボぬいぐるみ名馬シリーズVer.4／セサミストリート　ウィンターぬいぐるみ／ニャッキ！　キーチェーンフィギュア／ルーニー・テューンズ　トゥイティー　氷の国スタイルぬいぐるみ

Present!
アンパンマン
おやすみクッション

森永チョコボール　キョロちゃん
縁起ものぬいぐるみ

Present!
あずまんが大王
大王クッション

すしあざらし
ほかほか土鍋

デ・ジ・キャラット
カリキュレーター

新世紀エヴァンゲリオン
コレクションフィギュア
綾波育成計画

Ⓒ大映・徳間書店・日本テレビ・博報堂・日販 1999 Ⓒ伊藤有壱・NHK・NEP21 ⒸJidaimura Ⓒえだいずみ／すしあざらしプロジェクト Ⓒ2001 S.T.D ⒸAVANTI ⒸKITOHIKO AZUMA／MEDIAWORKS ⒸBROCCOLI 2001 illust／Koge-Donbo Ⓒやなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV ⒸMORINAGA & CO.,LTD.・SMEビジュアルワークス・テレビ東京・NAS ⒸGAINAX／ProjectEva.・テレビ東京Ⓒ2001 GAINAX

2001/10
パラッパラッパー
ぬいぐるみ

2001/9
バーバパパ　ティーフォーワン

2001/11
ミッキーと仲間たち
レトロトイコレクション
ストーブキーチェーンフィギュア

2001/8
スーパーホース
ぬいぐるみ
菊花賞ウィナーズ

2001/11
トイ・ストーリー2
携帯ストラップ

2001/11
ミッキーと仲間たち
レトロトイコレクション　マグカップ

2001/11
セサミストリート
ウィンタートートバッグ

たけちゃんのスペシャル＆わくわくプレゼント

今回のプレゼントは、上段で紹介している12アイテムと、下段で紹介している【Present！】マークが付いた4アイテムを、各セット3名様にお送りします。プレゼント希望者は、官製ハガキに【住所・氏名・年齢・職業・電話番号・コーナーの感想】を書いて、右のあて先まで送ってください。締め切りは、2002年1月11日必着です。2002年初めの運試しを、プライズで試してみてね！

〒107-0052　東京都港区赤坂 4 -13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ編集部『プライズ☆パラダイス』
12月のプレゼント係

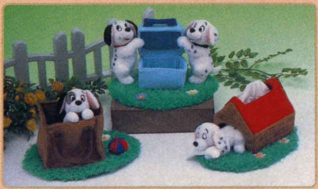
お年玉プレゼントだよ～!!

12月～1月のディズニープライズリスト

くまのプーさん　スタッキングマグカップ／くまのプーさん　ティーメーカー／くまのプーさん　ぬいぐるみウィンターシリーズVer.１／くまのプーさん　ミート皿セット／7人のこびと　キーチェーンマスコットVer.2／トイ・ストーリー2　親子トレーナー／ミッキー＆ミニー　キュートサイズぬいぐるみウィンターシリーズVer.1／ミッキー＆ミニー　ファッションシリーズキーチェーンマスコットVer.5／ミッキー＆ミニー　マスコット付フリースバッグ／ミッキーと仲間たち　レトロトイコレクション　アクションバンク／ミッキーマウス　ウィンターグッズVer.2／ミッキーマウス　リモコントーキングぬいぐるみ

和風のディズニーキャラが勢ぞろい!!

Present!
くまのプーさん バルーン
キーチェーンフィギュア



101匹わんちゃん
シーンぬいぐるみVer.5

ミッキーと仲間たち
和風携帯ストラップ

Present!
ミッキー＆ミニー
スーパージャンボ
晴れ着スタイルぬいぐるみVer.2

くまのプーさん
あみぐるみVer.2

ダンボ スーパージャンボ
ふわふわぬいぐるみ

くまのプーさん
スーパージャンボぬいぐるみ
ウィンターシリーズVer.2

ザ・ナイトメア・ビフォア・
クリスマス　棺おけライト

©R.G./I.P/SCP/CX SVW ©2001 Sesame Workshop."Sesame Street"and its ogo are trademarks of Sesame Workshop. All rights reserved.　©2001 annette Tison & Kodansha Ltd,All rights reserved.Licensed by Sony Plaza.
©Disney ©Disney/Pixar ©DISNEY Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A.Milne and E.H.Shepard ©Touchstone Pictures

ドリマガ ドリちゃんの ゲームレビュウ

第18回

作：たつねこ

登場人物

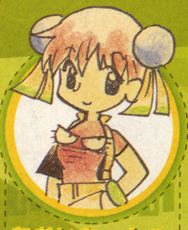
ドリちゃん◆ミーハーでコスプレマニアなゲーム少女。このコーナーのパーソナリティ。
メガドラ◆ドリちゃんの良き先輩。良識あるゲームファン。最近セリフなし……。
ソニィ◆クールなギャル……のはず!? ソニーゲームレビュウ担当
きゅーヴ◆GCのレビュウ担当。実は当コーナーイチの良識派かも!?

DORIMAGA DO

●「魔界村はヤリ込んだんですよ～」とはたつねこ先生。来年もヨロシクね♡

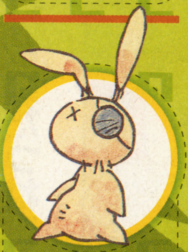
プロフィール■たつねこ:職業マンガ家。ガンオタ、アニオタ、ゲーオタの三重苦、でも平気（笑）。
現在『Gファンタジー』（エニックス刊）で「ペンデュラム」好評連載中。（「ペンデュラム」コミックス第1巻も好評発売中）

登場人物(？)紹介



あおいちゃん&人面あおいさん

ぐるぐるが助手として生み出した妻型（？）生物。胸に位置する人面ソ「あおいさん」は別の人格をもつ。



うさぎ

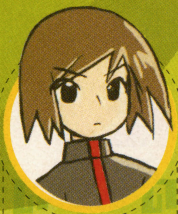
袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。ヒト並みの知能を誇り、その常識感覚はぐるぐるを凌駕する。

ぐるぐる

立派な科学者を目指す中学1年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。

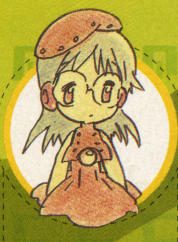
ジョンPくん

ぐるぐるが造った番長型クリーチャー。思春期特有のモヤモヤを吸い取る。硬派でアニキ肌の「よい不良」。



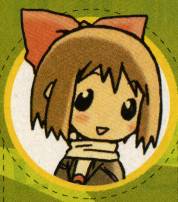
あやせくん

ぐるぐるの同級生。メカマニア。メイシーさんの親衛隊に所属し、持ち前の従順な性格を生かして側近に。



ゆっきぃちゃん

あやせくんが対ぐるぐるクリーチャー用に開発したロボット。メガネっ娘という設定はあやせくんの趣味か?



えりりん

あやせくんの妹。ステキな出会いに憧れる小学4年生。兄の趣味をバカにしているが、じつはロボット大好き。

メイシーさん

名門・伊集院家の一人娘で学校のアイドル。「ぷにぷにすべすべ」なモノをこよなく愛する重度のナルシスト。

t e r r a y a n a g i

TY寺柳 #8

元深海工業地域の歴史ある海中都市に雲の上からやってきた

（前　回　ま　で　の　あ　ら　す　じ）
殺人タクシーに拾われてジャムジャムハッピーパーリィ
一瞬一寸反撃して迷走
雲からの追手が迫るところを

ぶっぷー。走る真っ赤なタクシー。
タクシーは3色ある
正確には3種類のスペクトルを分解した色の数ぶんの種類がある
複雑なタクシー社会

結局人が集まるとこも危険ということになったので
お手伝いは物理的にパーリを盛り上げたり、モロコを調達する役
黒い部屋から黄色い部屋
道わかんなくなったみたい
殺し屋がいない街まで（安地まで）
「つれていけと」
目薬というのはその、いかにも薬と称して憚られないようなもの
「cheeeers!」
飲薬運転よ！
「きょっきょ」
月の方角に回り道で光る高速道路
その際を上下にクロスする中速道路、うまく走ればこれが最短距離
「なんかよろこばしてよ！」
緑の妖精も出た
「かさなってみる？」
びくっ
走り出すと光の道ができる空気
公園を抜けたらお菓子の山
ますくをちょうだい
今だったら襲われても平気かもね
「準備してくる」
ドライブスルーでおかねと資材と薬を調達
鮮やかなコンボまじっく
「その武器で、殺せるのだろうか・・」
武器をありがとう
「いけ！やれ！」
ころせませんでした。
「スプーキーは雑魚のなかの雑魚だぞ」
あとちょっとだったのにまちがえた
とどめの攻撃をじぶんにやっちゃった
「またやっちゃった・・」
かなりの重症
一人ならにげだしてたかも
「やるなら確実に息の根をとめておかねば」
追いかけるげんきない
一方マーフィは隙だらけ
「やった」
「phew」
「ましになってる」
ロームを回収しに出かけますか
「いきますか」

ストロベリーがなかまになった

「のりものをやろう」
ありがとう・・みつばち？

え・**かつくん**（寺田克也）＋ もじ・**ナノレー**（黒柳陽子）

ここまでの登場人物	（登場順）
ローム	（爐土母）
コリン	（ローム知人）
ジノレ	（つうこう人）
ロームの母	（アクトレス）
ロームの兄	（マッド）
マーメイド	（クリオネ）
おばちゃん	（2にん）
黒岩	（スナイパー）
マーフィ	（さつ）
ぱかちゃんず	（うま型どうぶつ）
G	（土産屋）
エヴァ	（ライター）
メロス	（着メロ詐欺）
スプーキー	（当局）
スス、タダ	（過去の手先）
かと	（医）
ヒプノターミア	（カップル）
マイオトロパギーネ	（にゃっぷる）
KT	（ケーティ）
KK	（くく）
はち	（よっぱらい）
ろく	（よっぱりあ（かみ））
ジュソ	（よっぱらい）
キンタ	（フロント）
みつばち	（ぱかちゃんの女の子）
ムーン	（タクシーうんてん席）
ストロベリー	（タクシー後部右）
ローズ	（タクシー後部左）
ブラッド	（タクシー後部中央）
ジュース	（タクシー助手席）

↑からひとつ選んで送って。
ty#9につづく

A 器 ：じさつ用
B 木 ：ごしん用
C 石 ：ごらく用

第　八　回

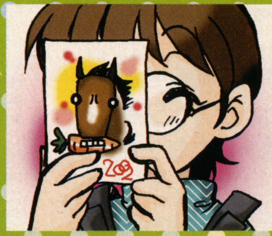
BEATPUNXTAX

©2001 Katsuya TERADA / Yoko KUROYANAGI　Designed by Mamoru MIURA

赤坂にきたままのドリママ占い

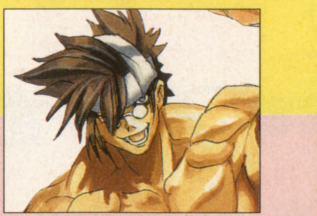
12月28日(金)〜1月24日(木)

最近は手書きの年賀状って減りましたね。宛て名もプリント……って人が多いし、中には電子メールの人も。もらえるだけでうれしいので形式は問いませんが、でもやっぱり手書きのハガキが来るとちょっとうれしいのは何でだろうな。みなさんはどうですか?



◆◆◆◆赤坂にきたままの相性占い◆◆◆◆

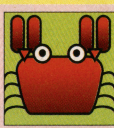
気になるキャラとの相性占いコーナーで〜す。占ってほしいキャラがいたらどんどんリクエストくださいね! あなたとの相性占い希望のときは自分の生年月日もね!



1月1日生まれ
「ギルティギアX(ゼクス)」より御津闇慈さん

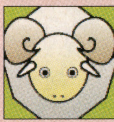
いろいろなモノに恵まれているのに、なにか足りないと感じるのは心が満たされていないせいかも。いい友人、恋人を作りましょう。

♥相性の良い星座



かに座の男性とは行動パターンが似ているせいか一緒にいることが多そう。暴走しやすいのが困ったところ。

♥相性の悪い星座

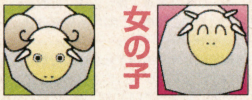


おひつじ座の男性とは、お互い頑固過ぎて意見が平行線に。でも不思議といい友人同士にもなれます。

Aries おひつじ座

3/21〜4/20生まれ

男の子 / 女の子



年明けを境に徐々に運気が上がってきます。そのぶん忙しくて休みが取れなく疲れぎみ。身体の調子を考えながら行動するように心掛けましょう。

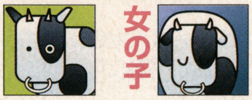
ラッキーカラー 水玉
ラッキーアイテム ソーイングセット

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	◎	◎	○

Taurus おうし座

4/21〜5/20生まれ

男の子 / 女の子



臨時収入が少しだけありそう。でもアテにして大きな買い物をすると、失敗するかも。甘い誘惑があっても、誘いには乗らないように。あとあと後悔することに。

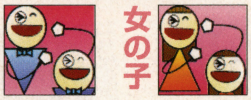
ラッキーカラー 黄緑
ラッキーアイテム カレー

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	△	○	×	△

Gemini ふたご座

5/21〜6/20生まれ

男の子 / 女の子



チャンスをつかみたい、お金を稼ぎたい……。そう考えている人は、いまこの時期に知り合いに声をかけたりすることで、そのチャンスが巡ってきそう。がんばって!

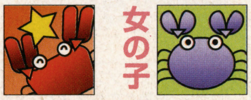
ラッキーカラー 深緑
ラッキーアイテム 漬け物

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
◎	◎	△	△	△

Cancer かに座

6/21〜7/22生まれ

男の子 / 女の子



告白をするなら、人が多い所がいいようです。相手の緊張が和らいで、いいムードになれるかも。でも告白前にむやみに人に話すと、変なうわさ話をされるかも……。

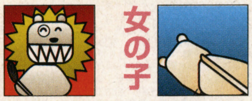
ラッキーカラー 黄色
ラッキーアイテム ロウソク

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	△	△	○

Leo しし座

7/23〜8/22生まれ

男の子 / 女の子



なにかとイベントが多い時期ですが、友達にいろいろ誘われることも多そうです。身だしなみを整えて出かけると、あなたへの評価がいつもよりもぐっと上がりますよ。

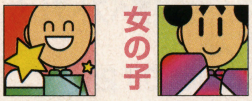
ラッキーカラー 紺
ラッキーアイテム ベルト

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	△	△	○	○

Virgo おとめ座

8/23〜9/23生まれ

男の子 / 女の子



物事がうまくいかなくて落ち込んだ時は、友達に会いに行ったりオシャレな街に出かけたりしてみましょう。気分をリフレッシュすれば運の流れも変わってきますよ。

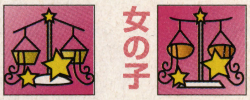
ラッキーカラー 緑系
ラッキーアイテム ぬいぐるみ

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	×	◎	△	○

Libra てんびん座

9/24〜10/23生まれ

男の子 / 女の子



やることがたまってしまった人は、いらいらせずにまずは一回落ち着いて。人に頼めることはお願いしたりして、ちょっと整理してみましょう。あせりは禁物ですよ。

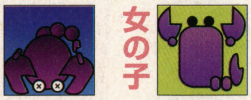
ラッキーカラー ペパーミントグリーン
ラッキーアイテム クッション

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	○	△	○

Scorpio さそり座

10/24〜11/22生まれ

男の子 / 女の子



手伝いをしたり、まわりの人に親切にしたりすると良いことがありそう。でも自分から褒美を催促をしたり、そんな素振りをするとせっかくのチャンスはなくなります。

ラッキーカラー 赤紫
ラッキーアイテム ティッシュ

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	◎	△	△	○

Sagittarius いて座

11/23〜12/21生まれ

男の子 / 女の子

ラッキーアイテムの花を身の回りにあしらうことで、低迷中の運気がかなり上がります。生花でなくても、造花や花をモチーフにした製品でも効果はありますよ。

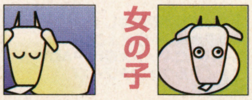
ラッキーカラー オレンジ
ラッキーアイテム 花

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	△	△	△

Capricorn やぎ座

12/22〜1/20生まれ

男の子 / 女の子



気持ちが空回りしていませんか? あせらないで、スタートに戻って考え直してみましょう。健康運はとてもいいのですが、ムチャは禁物。全体運が下がってしまいます。

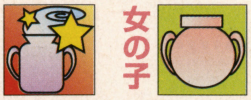
ラッキーカラー 赤
ラッキーアイテム ホットドリンク

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	△	×	○

Aquarius みずがめ座

1/21〜2/18生まれ

男の子 / 女の子



同性との付き合いを大切にすると楽しい週になります。だからといって仕事や勉強をおろそかにすると、あとあとあなたの評判を下げることに。バランスが大事です。

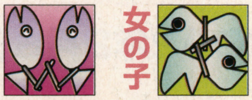
ラッキーカラー クリーム
ラッキーアイテム 毛糸のマフラー

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	△	△	○

Pisces うお座

2/19〜3/20生まれ

男の子 / 女の子



新年、松の内はあまり運気が良くないようです。でも初詣でおみくじを引いて、そこに書かれたアドバイスを試してみれば、案外といい結果が出そうですよ。

ラッキーカラー 赤茶
ラッキーアイテム 新しい靴

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	△	△	△

イラストの見方 ■…絶好調! □…ふつう ■…今ひとつ

リクエストのあて先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株)ドリマガ編集部「まま占い」係まで。

©Sammy 2001,2002/©1998-2001 ARC SYSTEM WORKS CO.,Ltd
©2001 Sammy ALL RIGHTS RESERVED.

BI-WEEKLY
ドリマガ 読者プレゼント

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2002年1月24日（当日消印有効）。発表は本誌2002年2月8日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合はお手数ですが編集部にご連絡ください。（TEL 03-5549-1162）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 各種ハード対応ゲームソフト

提供：編集部

15名

あなたが希望するゲームソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2002年1月24日までに発売されたドリームキャスト、プレイステーション2、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。（限定版や通販専売タイトルなどは除きます）※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「NECファン感謝デーちょっとだけスペシャル」来場記念トレカセット

10名

提供：NECインターチャネル

表題のイベントで配布されたトレカ。会場ではどちらか1組だけの配布だったけど、今回はなんと両方セットで10名にプレゼントしちゃいます。コンプリートのチャンスだぞ。

3 「Natukage／nostalgia」CD＋「WORK-S」CDセット

2名

提供：ビジュアルアーツ

夏のコミックマーケットで販売されたCDだ。「Natukage/nostalgia」はKEY＋LIAのファーストシングル。そして「WORK-S」は折戸伸治プロデュースバンド「WORK-S」のファーストアルバムなのだ。セットにしてプレゼント！

4 "ドリマガ"オリジナルTシャツ

10名

提供：編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。イラストは2種類！ サムシング吉松先生描くキャス子たちと、ウエクサユミコ先生描く、ぐるぐるくん。どちらが当たるかはお楽しみ！

5 ドリマガ表紙月間ベストテレカ 9月ベスト「Memories Off 2nd」

50名

9月のベストは「Memories Off 2nd」だ!! ヒロインのちょっぴりせつないような表情が人気の秘訣かな!? 今回が応募のラストチャンスだ!!

本誌の内容に関するお問合せは **03-5549-1162**
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業
(TEL)03-5549-1200までお願いします。
(平日の午後1時から5時まで)

STAFF

編集長 西村 亨／**副編集長** 三枝昭太／**デスク** 福田知恵子 長谷 守 黒谷慶太 梅田浩二／**編集スタッフ** 本郷正弘 岸田准一 砂金雅彦 松本真弓 吉岡要也 上野俊一 田代泰之 池田康隆 元澤利明 平野美玲 川本浩貴／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） キュービスト（伴 勝） くまくま団（岩片 翼 吉田浩幸 山田 功） オーパーツ 冒険企画局（松野桂司 富永民紀） タルカス（五十嵐浩司 小林道雄）／**ライター** 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 籏野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 森聖一郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 徳弘径 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 赤坂零士 加島 綾 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 鹿島浩文 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩 森 泰彦 池田弘典 酒井昭一 遠藤恭子 徳永佳明／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age） 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西義明 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団（二階堂龍史） 安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛（呉事務所） SKIP（吉岡美和子 吉田忠嗣） チタンヘッズ（上林将司）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック 青森直樹 小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 誹色／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻 順一 足立静香 長江正陽／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 中嶋和史／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

11月23日号のプレゼント当選者

1：各種ハード対応ゲームソフト（15名）
北海道／酒井孝弘、秋田県／真田慎一、茨城県／八鍬惇、茨城県／飯田広也、千葉県／山崎裕、千葉県／藤井央之、神奈川県／平林晴彦、福井県／石井塁、兵庫県／深水充、山口県／向野竜也、香川県／喜多嶋貞人、熊本県／坂上弘文、福岡県／藤田哲史、大分県／千住涼一、大分県／木村和秀

2：電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム「アファームド・ザ・ストライカー[DNAside]&「アファームド・ザ・バトラー[DNAside]」アクションフィギュア（各2名）
東京都／荒俣吉壮、奈良県／長尾智和、岡山県／逸見康太、香川県／井上準矢

3：『Beep』Tシャツ（各色2名）
青森県／石澤和、栃木県／金山裕一、東京都／西石垣淳子、埼玉県／大澤祐臣、神奈川県／浦野洋平、島根県／木村俊之

4：デスクトップアクセサリ「飯塚雅弓のStrawberryRoom」（3名）
東京都／斉藤政基、茨城県／柴田千草、愛媛県／玉岡憲将

5：ドリマガオリジナルTシャツ（10名）
新潟県／新山信幸、東京都／深谷修介、神奈川県／竹沢慶一、愛知県／水井一浩、滋賀県／伊藤伸介、大阪府／大森智光、広島県／律谷裕弥、香川県／野口吉宏、高知県／狩田秋也、福岡県／篠原文哉

6：ドリマガ表紙月間ベストテレカ8月ベスト「カナリア〜この想いを歌に乗せて〜」（50名）
北海道／畑沢健人、北海道／雫保友、青森県／本田知則、岩手県／新田季之、茨城県／藤咲賢司、栃木県／鈴木あずさ、群馬県／仲條孝、埼玉県／池田聖、千葉県／伊東大典、千葉県／武田和幸、千葉県／田中高正、東京都／山崎丈司、東京都／福田浩士、東京都／中山俊身、東京都／榊一美、東京都／桜井喜久、東京都／今井順也、東京都／坂井秀行、東京都／中谷文吉、神奈川県／元持祐一、神奈川県／山崎一也、神奈川県／中丸怜、神奈川県／井上奈津紀、神奈川県／桜下憲秀、山梨県／望月望、山梨県／竹村裕矢、岐阜県／澤田智明、静岡県／盛下聡、愛知県／伊藤哲、愛知県／中川篤史、愛知県／首藤斉、愛知県／阿部一貴、愛知県／服部洋一郎、三重県／進藤香織、京都府／山口宏、京都府／大谷慎也、京都府／斉藤隆裕、大阪府／中川純夫、大阪府／大塚太郎、兵庫県／小渕友、兵庫県／猪井和彦、和歌山県／芳賀吉雄、広島県／近末聡、広島県／信川昌広、徳島県／東山米子、徳島県／河野恭典、香川県／辻村篤之、福岡県／松石貴裕、福岡県／大重憲一、熊本県／左村政智、大分県／塩川俊夫

次号予告！ 2002年最初の『ドリマガ』はまたもや大ボリュームでお届けっ!!

BI-WEEKLY ドリマガ

2002年2月8日号は……

INFORMATION

「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「お、おーい、早く急げよ、ハチよっ！ もうすぐ年を越してしまうぞいっ」「い、いっやー、たいちょう。ここまで読むのに、3日もかかっちゃいましたよ（笑）。もうあと数時間で、年越しなんだなっ。早く読まないと、次の号が出ちゃうんだなっ」「むむ？ ハチよ、次の『ドリマガ』は1月25日発売じゃぞい？ 何もそんなにあせって読まんでもいいて」「へ？ 1月25日って、そりゃまたずいぶん先ですね……」「うむ。今年1年、頑張ったご褒美じゃ（笑）。しっかり休むぞい、ハチよ」「とはいえ、次号はいろいろと大特集もあったり！」「だよなぁ。まあまたガッツンと読ませちゃうってばさ」「とりあえず、皆様。また来年もよろしくなんだなっ」「うむ」

新年ですよっ！
新春特別プレゼント＆応募者全員サービス！
発売直前！大特集
PS2版「バーチャファイター4」

注目の新作が目白押し！
サクラ大戦4〜恋せよ乙女〜
スーパーロボット大戦IMPACT
ファイナルファンタジーXI
鬼武者2
鉄拳4
デッド オア アライブ3
ほか話題作満載！

最後にキメます！ドリームキャスト
『第3回ドリームキャストマガジングランプリ』開催決定！
あなたの1票が、DCの歴史の最後を飾りますっ!!

超特大ボリュームでまたまた読み応え最強!!
※内容は変更になる可能性があります。

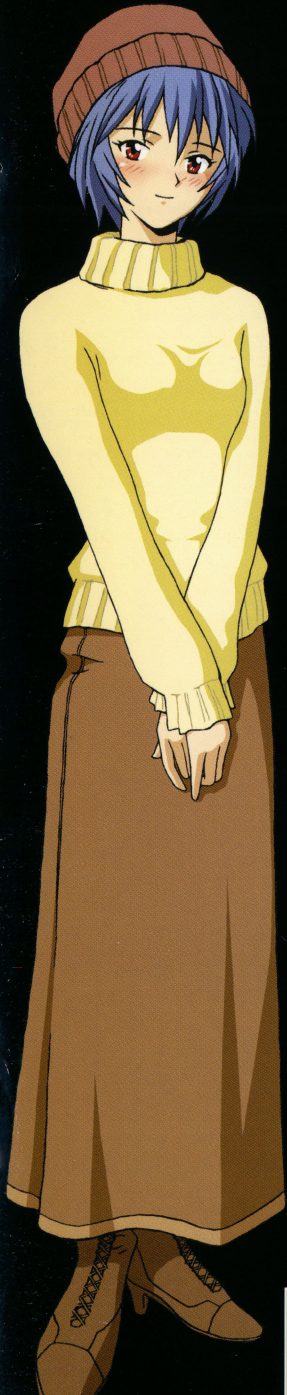
2月8日号は 1月25日（金曜日）発売です。

ドリマガHP公開中!! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/
©2001 Softbank Publishing Inc. 本誌からの無断転載を禁じます。

綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION

Dreamcast

僕だけの綾波が、ココにいる。



育成シミュレーションゲーム
「綾波育成計画」
2002年2月28日(木)発売
本体価格 7,800円(税抜)

同梱特典
- ネルフ機関専用オリジナルDCマウス
- オリジナルマウスパッド
- ぷかぷかレイちゃんラバーピンズ(3種)

あなたの思い描く「綾波」とともに、
あなたはテレビ版と異なる
エンディングを迎える。

物語はTVのストーリーに沿って進行。しかし「綾波」とのコミュニケーションやトレーニングなど、育成次第で結末は大きく変わっていく。

操作性の向上やOPアニメの導入など、単なるPC版からの移植作には収まらない。プレイするたび、あなたは新たな「綾波」を知るだろう。

ブロッコリー
BROCCOLI

ブロッコリー オフィシャルホームページ
http://www.broccoli.co.jp/

株式会社ブロッコリー　〒177-0041 東京都練馬区石神井町 7-1-7 ユーザーサポート係
【03-5372-6208 月～金（祝祭日除く）10:00～12:00/13:00～17:00】

© GAINAX／ProjectEva.・テレビ東京　© 1997GAINAX/EVA製作委員会 ©2001 GAINAX　※画面はパソコン版のものです。
SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。

ドリマガ 2002 1月11・25日号 Vol.1
大晦日とお正月が一気にやってきた！ 超大賑わいの年末年始特大号!!
2002年1月25日発行（第2・第4金曜日発行） 第19巻1号通巻349号 発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161
特別定価590円
本体562円
SOFT BANK

Printed in Japan
T1126424010599
雑誌26424-01/25